600 ИГР

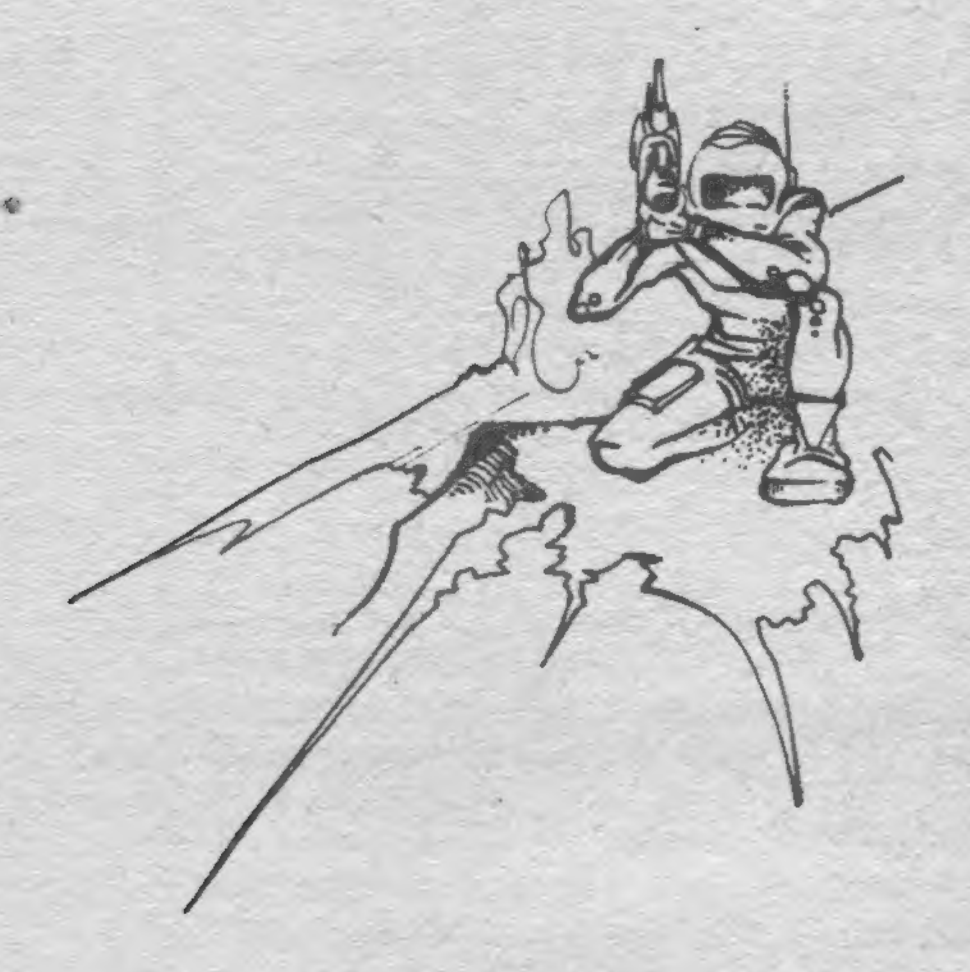
ВКЛЮЧАЯ ИГРЫ 1992 ГОДА

ZX Spectrum

МАГИК · ХОББИТ · БАЙТ · ДЕЛЬТА-С

ПИТЕР

600 ИГР
ZX SPECTRUM





«ПИТЕР»
Санкт-Петербург
1993

600 игр для ZX Spectrum

Сборник описаний игровых программ

Серия «Все о ZX Spectrum»
Книга четвертая

Ответственный редактор	*Болдачев А. В.*
Составитель	*Усманов В. В.*
Редактор	*Ромодин В. В.*
Художник	*Непомнящий Д. Б.*
Корректоры	*Голубева З. Д., Чернышева О. Р.*

Оригинал-макет подготовлен *Болдачевым А. В.*

В сборник вошли **описания 600 игровых программ** для популярного домашнего компьютера **ZX Spectrum** (в том числе игры 1992 года). Кроме того, приведена **классификация игр** по жанрам, даны **рекомендации по работе с игровыми программами** (повышение надежности загрузки программ, выбор типа джойстика, общие принципы управления программами). Описан также процесс копирования программ на магнитной ленте с помощью **программ-копировщиков TF Copy** и **Copy 86M**.

ISBN 5–7190–0003–8

Издательство «Питер».
194044, С.-Петербург, Выборгская наб., 17.
Подписано к печати 10.01.93. Формат 84 × 108 1/32.
Бумага типографская №1. Печать офсетная. Усл. п. л. 25,2.
Уч. изд. л. 27,3. Тираж 50 000. Заказ 283.
Отпечатано с готовых диапозитивов
в типографии им. Володарского.
191023, С.-Петербург, наб. р. Фонтанки, 57

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

Прошло уже более пяти лет, как ZX Spectrum — компьютер, покоривший в свое время всю Европу, переселился на восток, в страны бывшего Союза. Оттесненный на мировом рынке более совершенными и дорогими домашними компьютерами, маленький Speccy неожиданно обрел миллионы новых поклонников. И причиной этому послужили не только дешевизна и простота компьютера, но и наличие огромного количества разнообразных программ, в первую очередь, конечно, игровых.

Благодаря Speccy, не вставая с кресла, можно сразиться с космическими монстрами, полетать на вертолете, выиграть историческое сражение, найти выход из сложнейшего лабиринта, взять первый приз в гонках «Формула-1» или, на худой конец, выиграть партию в шашки у Эйнштейна.

В этот сборник мы постарались включить лучшие описания игровых программ для ZX Spectrum, опубликованные за последние несколько лет в таких уважаемых журналах, как «Sinclair User», «Your Spectrum», «Your Sinclair», «Bajtek» и «ZX-Ревю». Довольно много игр описали мы сами. Общее количество новых (не публиковавшихся ранее) описаний составляет около полутора сотен.

Конечно, мы использовали и «народное творчество» — описания и кустарные переводы, ходящие среди синклеристов. Но в отличие от издателей ранее вышедших сборников, мы постарались привести эти «самопалы» к приемлемому для печатного издания виду: выкинули явную «лажу» и отредактировали.

Наверняка, многие описания, вошедшие в этот сборник, неполны и содержат неточности. Чтобы все проверить, нашей редакции в полном составе пришлось бы провести с джойстиками в руках не меньше года. Поэтому мы будем признательны всем, кто пришлет свои замечания и уточнения. Тем более, что мы не собираемся останавливаться на этой книге и будем продолжать тематику компьютерных игр.

Мы приглашаем всех, кто может держать в руке перо (и джойстик), **в соавторы нового сборника описаний игровых программ** для ZX Spectrum. Это позволит вам не только увидеть свое имя на страницах популярного издания, но и обеспечит неплохую материальную поддержку (подробности — в конце книги).

Издательство "Питер"

РАБОТА С ИГРОВЫМИ ПРОГРАММАМИ

Перед тем, как сесть за свой Spectrum и полностью отдаться игре, есть смысл ознакомиться с содержимым этого введения, особенно если вы игрок с небольшим стажем или вовсе без такового. Мы расскажем о том, как загружать (и, главное, надежно загружать) программы с магнитной ленты и дискеты, как их копировать, а также дадим некоторые общие советы по работе с игровыми программами. Впрочем, информация, помещенная здесь, не претендует на полноту, она лишь вводит в курс дела. Дальше только ваш личный опыт и опыт ваших друзей помогут разобраться в каждой конкретной ситуации.

Будем исходить из того, что вы не знаете о компьютерах практически ничего, кроме того, что это очень увлекательная игрушка, для работы которой нужна магнитофонная кассета с так называемыми *программами* и масса свободного времени.

Итак, у вас на столе стоит Spectrum, он подключен к телевизору и магнитофону (о дисководе позже), в магнитофон вставлена кассета с игровыми программами (причем не любыми, а именно для компьютера ZX Spectrum!), и вы готовы приступить к игре.

Загрузка программ с магнитофона. Первое, что нужно сделать, чтобы игровая программа начала работать — это *загрузить* ее с магнитной ленты в *память* компьютера. Для этого компьютеру дается специальная *команда* LOAD (по-английски — «загрузить»). Вводится она с клавиатуры:

- нажмем клавишу **J**, внизу экрана появится слово **LOAD**;
- затем нажмем клавишу **Simbol Shift** и, удерживая ее, два раза клавишу **P**. Вслед за **LOAD** высветятся две кавычки (");
- теперь, когда мы написали **LOAD ""**, нажмем клавишу **Enter** и экран очистится: компьютер готов загрузить программу.

Отмотаем магнитную ленту на начало кассеты (или на начало нужной программы), включим магнитофон на воспроизведение, и программа начнет загружаться.

Во время загрузки программы по краям экрана перемещаются цветные полосы, они индицируют процесс загрузки. Сначала несколько секунд идут широкие красные и голубые полосы. Это так называемый *пилот-тон*, он готовит компьютер к загрузке. Затем идут желто-синие: загружается информация*. В начале загрузки программы на экране появляется надпись Program: Name, где Name — *имя* программы на ленте.

Обратите внимание, что практически все программы состоят из нескольких блоков, которые загружаются последовательно один за другим. Поэтому после окончания загрузки очередного блока не

---

* Изредка встречаются программы, загрузка которых идет каким-нибудь экзотическим способом, например без полосок.

спешите выключать магнитофон, подождите, не начнется ли загрузка следующего: цветные полосы по краям экрана дадут знать о продолжении процесса загрузки. Обычно одной из первых загружается и выводится на экран *заставка* игры — картинка, на которой указывается фирма-изготовитель программы и ее полное название*.

После окончания загрузки программа должна автоматически начать работать.

Если программа не загружается? Этот вопрос очень часто возникает даже у опытных пользователей. Наверняка, не раз на попытку ввести программу с магнитофона ваш Speccy хладнокровно замечал: **Tape loading error** (ошибка при загрузке с ленты) — или, того хуже, «зависал» — отказывался что-либо делать или «сбрасывался» — вел себя так, какбудто была нажата кнопка «сброс».

Причин тому может быть множество. Программа не заработает, если она попросту испорчена (например, на ленту забыли записать один из ее блоков). Сбои при загрузке и работе программ возможны из-за неисправности самого компьютера (скажем, его памяти). Неприятности может доставить и так называемая *несовместимость* вашей модели ZX Spectrum с фирменным компьютером, для которого написаны все программы. В этом случае некоторые из них принципиально «не пойдут» у вас.

Все перечисленные причины мы оставляем за скобками: с ними можно бороться только с помощью специалиста. Здесь же дадим некоторые советы по улучшению загружаемости заведомо работоспособных программ на полностью исправный компьютер. Большинство рекомендаций под силу выполнить и неискушенному пользователю.

1. Прежде всего старайтесь придерживаться двух основных принципов: **загружайте программы с того же магнитофона, на котором они были записаны** и используйте только **высококачественную магнитную ленту** — не стоит экономить на спичках. Если кассета записана на чужом магнитофоне, лучше скопировать программы, используя свой. Для копирования служат специальные *программы-копировщики*. Как работать с ними, мы рассмотрим в разделе «Копирование программ».

2. **Выбор магнитофона**. Для работы с компьютером подойдет любой кассетный магнитофон (хотя можно использовать и катушечный), и чем он проще, тем легче добиться надежной загрузки программ. Главное, чтобы у магнитофона был хороший лентопротяжный механизм: без отклонений в скорости (компьютер очень чувствителен к этому) и не «зажевывающий» ленту. Необходимо также следить за правильным положением головки относительно ленты (юстировкой). Монофонические магнитофоны во всех случаях предпочтительнее стереофонических. Большие удобства дает счетчик ленты — с его помощью можно быстро найти нужную программу.

3. **Подключение магнитофона**. Для загрузки программ вход компьютера обычно соединяют с линейным выходом магнитофона. В этом случае сигнал на выходе магнитофона не регулируется, но при качественной записи проблем со считыванием быть не должно.

В другом варианте для подключения используется гнездо магнитофона, предназначенное для наушников (в крайнем случае можно

---

* Имя программы на ленте (**Name**) не всегда совпадает с ее полным названием. Например, программа с полным названием The Way Of The Exploding Fist может иметь на ленте различные имена: **FIST**, **EXP.FIST**, **WayExFist** и т. п.

брать сигнал прямо с динамика). Этот вариант сложнее, но дает больше возможностей для улучшения считываемости. В этом случае можно пользоваться регуляторами громкости и тембра.

Если вы используете вариант подключения к выходу на наушники, то перед загрузкой программы, установите уровень громкости на магнитофоне 70-80% от максимального, а уровни тембра по высоким и низким частотам соответственно 80% и 20%. Если при этом положении регуляторов программа не загружается, попробуйте уменьшить уровень громкости. Если это не помогает, «поиграйте» регуляторами тембра: компьютер критично относится к полосе частот сигнала, подаваемого с магнитофона.

4. **Настройка магнитофона**. О настройке магнитофона можно многое сказать по размеру и скорости движения цветных полос, сопровождающих загрузку программы на экране компьютера. Как вы уже знаете, в течение первых 3-5 секунд по экрану должны медленно проходить красные и голубые полосы одинаковой ширины, сопровождающие пилот-тон. Если голубые полосы шире, значит уровень сигнала с магнитофона слишком большой, если шире красные — уровень слишком мал. Слишком быстрое перемещение полос говорит о несоответствии скоростей вашего магнитофона и магнитофона, на котором была сделана запись. Неравномерное перемещение полос (рывками) свидетельствует о плохом качестве лентопротяжного механизма записывающего или воспроизводящего магнитофонов.

5. **Юстировка магнитной головки**. Если, используя все возможные регулировки, так и не удалось загрузить программу, а вы уверены в том, что копия работоспособна, то, скорее всего, причина сбоев в несовпадении положения магнитной головки у записывающего и воспроизводящего магнитофонов.

Как правило, магнитофоны имеют в крышке отверстие под узкую отвертку, предназначенное для регулировки положения головки. При настройке головки следует добиваться наиболее отчетливого и резкого звучания сигнала. Обычно для этого бывает достаточно поворота винта в ту или другую сторону на угол до 120 градусов.

Если вы используете один и тот же магнитофон для записи и загрузки программ, то крутить его головку нежелательно, так как в этом случае придется постоянно этим заниматься. Лучший вариант — использовать для считывания программ, полученных со стороны, отдельный магнитофон, выбрав его из самых простых и дешевых, а для записи — по возможности качественный аппарат.

6. **Узел считывания компьютера**. Причиной всех ваших бед с загрузкой может быть и негрaмотно разработанный, плохо настроенный или просто неисправный узел считывания компьютера. Замените, настройте, почините. Либо обратитесь к специалисту.

7. **Качество записи**. Для надежного считывания программ, конечно же, важно хорошее качество записи информации на магнитную ленту. Как правило, наилучшее качество дает запись с высоким уровнем, так как мощный сигнал позволяет увеличить достоверность считывания и значительно продлить срок сохранности программ. Правда, некоторые узлы считывания с магнитной ленты специально настраиваются на «вытягивание» сигналов с низкой амплитудой, и мощный сигнал их может «забивать». В этом случае необходимо либо понизить уровень записи, либо тем или иным способом отрегулировать амплитуду сигнала, поступающего с магнитофона при загрузке программы.

8. **Программы для настройки магнитофона.** Помимо метода «научного тыка» для настройки магнитофона можно воспользоваться и специальными программами, что сделает процесс настройки быстрым и наглядным.

Программа **Taper**, например, позволяет получить на экране частотную диаграмму сигнала, поступающего с магнитофона на вход компьютера. Вертикальная шкала имеет три метки. Самая верхняя соответствует стандартной частоте пилот-тона (см. раздел «Копирование программ»), а две другие — частотам «нулей» и «единиц» при считывании тела файла. Используя все доступные регулировки магнитофона, необходимо добиться, чтобы пики сигналов на помеченных участках были ярко выражены, и не было никаких побочных всплесков.

Начальное меню игры. Игровая программа загрузилась. Что же дальше? Хорошо, если есть описание игры, а если его нет или оно неполное? В этом и последующих разделах мы приведем некоторые общие правила работы с игровыми программами, которые позволят вам ориентироваться в практически любой игре.

Как мы уже говорили, после окончания загрузки программа должна автоматически начать работать. Как правило, заставка сменяется *меню* (**MENU**)* или режимом демонстрации. Нередко по окончании загрузки начинает звучать музыка, а некоторые программы даже напоминают о необходимости выключить магнитофон специальным сообщением: **STOP THE TAPE**. Впрочем, встречаются игрушки, после запуска которых никаких видимых изменений на экране не происходит. В этом случае попробуйте нажать какую-нибудь клавишу (обычно помогают клавиши **Space** или **Enter**).

Допустим, вам удалось вызвать меню. Прежде всего посмотрите, нет ли в нем пунктов **INSTRUCTIONS** (инструкция) или **DEMO MODE** (демонстрация), и если обнаружите один из них, попробуйте его включить. Чаще всего каждая строка меню обозначена буквой или цифрой, и «включение» нужного пункта производится нажатием соответствующей клавиши. Чуть реже попадаются меню, в которых выбираемая строка выделяется цветом, повышенной яркостью или указателем — *курсором*, при этом обычно указываются клавиши перемещения курсора (**UP** — вверх, **DOWN** — вниз) и подтверждения выбора пункта (**SELECT**). Если же поясняющих надписей нет, попробуйте передвигаться по такому меню с помощью курсорных клавиш (6 — вниз, 7 — вверх) или клавиш стандартного управления (см. табл. 1). Выбор позиции меню подтверждается, как правило, клавишами **0**, **Enter** или **Space**.

Выбор управления игрой. Обычно в каждой игровой программе есть возможность задать способ управления (**CONTROL**): будет ли программа управляться от джойстика или с клавиатуры.

JOYSTICK (*джойстик*). Джойстик — наиболее удобное средство управления для большинства игр, а для некоторых, требующих особой быстроты, просто необходимое. Как правило, в программах предус-

---

* Так как большинство программ для Speccy пишутся в Англии, то все появляющиеся надписи обычно сделаны на английском языке. Поэтому неплохо было бы запастись англо-русским словариком!

матривается возможность выбора одного из нескольких типов джойстиков*: **KEMPSTON**, **SINCLAIR**, **INTERFACE 2**, **CURSOR**, **PROTEK**, **FULLER**, **AGF**.

Наиболее распространен **Kempston-джойстик**, с ним работают практически все игровые программы. **Sinclair- джойстик** и **Interface 2** — это суть одно и то же. Иногда они еще подразделяются на «правый» (**right** или **I**) и «левый» (**left** или **II**). Этот тип джойстика также пользуется популярностью. Намного реже применяется **Cursor-джойстик**, а что такое джойстики типа **Protek**, **Fuller** и **AGF** — для большинства отечественных пользователей является полной загадкой. Так что если неизвестен тип джойстика, используемый в вашем компьютере, попробуйте выбрать Kempston или Sinclair.

Джойстики Sinclair и Cursor можно «имитировать» на клавиатуре. Например, выбрав для управления Sinclair-джойстик можно играть на клавиатуре, используя клавиши 6, 7, 8, 9 и 0 (см. табл. 1).

В последнее время на отечественном рынке стали появляться компьютеры, оборудованные двумя входами для джойстиков; как правило, это или «правый» и «левый» Sinclair-джойстики, или Kempston и «правый» Sinclair-джойстик. Если на вашем компьютере два разъема для джойстиков, но вы еще не приобрели второго джойстика, постарайтесь до начала загрузки программы решить, какой из входов будет использоваться, и подключите к нему джойстик. Помните, подключение к работающему компьютеру или отключение от него любого внешнего устройства (в том числе и джойстика) может привести к сбою программы!

KEYBOARD (*клавиатура*). Конечно, джойстик — вещь удобная. Но он не всегда имеется в наличии, а если имеется, то ничего не стоит случайно в запале игры свернуть ему шею. Поэтому практически всеми программами можно управлять с клавиатуры, а в некоторых играх без клавиатуры вообще не обойтись (например, если нужно вводить какой-либо текст). Встречаются программы, где выводится полный список управляющих клавиш с указанием их функций. Приведем стандартные функции, которые есть почти во всех программах: **LEFT** (влево), **RIGHT** (вправо), **UP** (вверх), **DOWN** (вниз), **FIRE** (огонь). Можно обнаружить и такие функции, как **TAKE** (взять), **USE** (использовать), **DROP** (бросить), **JUMP** (прыгнуть) и пр. В том случае, когда в программе нет ни встроенной инструкции, ни демонстрационного режима, эта дополнительная информация позволяет больше узнать о программе.

Для управления программой часто используются сервисные команды, например, **PAUSE ON/OFF** (вкл./выкл. паузы), **SOUND ON/OFF** (вкл./выкл. звука), **QUIT** (выход из игры или из меню) и т. п.

Во многих играх можно переназначить клавиши управления, подобрав их на свой вкус. Обычно позиция меню, обеспечивающая эту возможность, называется **DEFINE KEYS** или **REDEFINE KEYS**.

При полном отсутствии информации о программе лучше всего начинать игру, выбрав для управления клавиатуру. При этом, конечно, вам не один раз придется «пройтись» по всем клавишам для выяснения: что и как можно делать в данной программе. Для облегчения поисков в таблице приведем наиболее часто встречающиеся варианты управления (*стандартное управление*).

---

* Под «типом джойстика» подразумевается аппаратный «довесок» к компьютеру (интерфейс), служащий для подключения джойстика, а не собственно рукоятка с кнопками. Этот «довесок» в отечественных Speccy всегда встраивается в корпус компьютера.

Таблица. Стандартные клавиши управления.

Функции клавиш					Соответствие джойстикам
влево	вправо	вверх	вниз	огонь	
O	P	Q	A	M	
O	P	Q	A	Space	
6	7	9	8	0	«правый» Sinclair-джойстик
5	8	7	6	0	Cursor-джойстик
Z	X	N	M	Simbol Shift	

Для простоты запоминания во многих играх второстепенные функции управления закрепляют за клавишами, символы которых соответствуют первым буквам команд: P (Pause) или H (Hold) — пауза, R (Restart) — перезапуск игры, Q (Quit) — выход, M (Map) — карта и т. п.

Иногда для управления программой используется одновременное нажатие нескольких клавиш. Выискивать такие комбинации без описания все равно, что подбирать шифр к сейфу, но, к счастью, применяются они не часто.

Некоторые игры дают возможность играть не только с компьютером, но и показать, где раки зимуют, приятелю из 8-го "б". Для этого в главном меню задайте игру на двоих (**PLAYER 2**) и назначьте соответствующее управление: себе, конечно, получше — от джойстика, а он пусть мучается с клавиатурой.

Встроенная информация об игре.

INSTRUCTIONS (*инструкция*). Очень неплохо (для владеющих английским), если в игре есть встроенная инструкция. В ней обычно изложен сюжет игры, а иногда дается и описание управления. К сожалению, из-за ограниченности объема памяти Speccy такой подарок встречается не часто.

DEMO MODE (*демонстрационный режим*). Режим демонстрации есть во многих программах. Его можно выбрать в меню, но чаще он включается сам, если какое-то время после загрузки игры не притрагиваться к клавиатуре. Для выхода из режима **DEMO MODE** обычно достаточно нажать любую клавишу. Если демонстрация не прервется, попробуйте по очереди нажимать все клавиши, начиная со **Space**, **Enter** и **0**.

Во многих играх есть возможность назначить *уровень сложности* игры (**LEVEL**). Естественно, начинать надо с простейшего (**EASY**, **SIMPLE** или просто уровня **1**). Многие программы построены таким образом, что уровень сложности нарастает по мере прохождения очередного уровня.

Иногда в меню попадается пункт **SCENARIO** (*сценарий*). Это значит, что можно выбрать один из предлагаемых вариантов игры. Как правило, предлагаемые сценарии размещаются в меню в порядке возрастания сложности: самые легкие — первые.

Если же в меню игры вам встретится пункт **TRAINING** или **PRACTICE** (*режим тренировки*), то без сомнений первым выбирайте его. Основным отличием этого режима является то, что враги-соперники в нем либо вообще отсутствуют, либо бьют вас не в полную силу, что дает

возможность освоить управление до того, как закончится ваша «жизнь».

В играх со сложными лабиринтами иногда можно взглянуть на *карту* (**MAP**), но учтите, что карта, как правило, вызывается только после старта игры, то есть заранее ее изучить невозможно. В тех же случаях, когда карта в программе отсутствует и нет никакой возможности разобраться в путанице коридоров, комнат и т. п. имеет смысл составить карту самостоятельно. Так, например, не составив карту Шервудского леса, вы вряд ли сможете помочь Робин Гуду в игре Robin Of The Wood.

Игра. Наконец, все приготовления закончены, все, что можно было выяснить с помощью инструкций и меню, выяснено. Запускаем игру (**START GAME**) и вперед! Попав в незнакомую игру, очень трудно удержаться от естественного желания куда-то бежать, в кого-то стрелять, прыгать и т. д. Что ж, не отказывайте себе в удовольствии, попробуйте выполнить известное с детства задание: пойти туда — не знаю куда, найти то — не знаю что. Если вас не ухлопают сразу же, то, наверняка, очень скоро вы столкнетесь с каким-нибудь загадочным препятствием, которое покажется непреодолимым.

Повнимательнее посмотрите на экран и вы обязательно обнаружите на нем массу полезной информации. Например:

- количество набранных очков (**SCORE**);
- отсчет игрового времени (**TIME**);
- число оставшихся попыток (**LIVES**);
- какие-то таблицы с появляющимися и исчезающими надписями или предметами и т. д. и т. п.

Нужно разобраться с каждой выведенной на экран надписью и таблицей. Это поможет выяснить, что собственно нужно делать в этой игре, и в конце-концов даст возможность добраться до финиша.

Наибольшую трудность представляет вопрос, что делать с оказавшимися в вашем распоряжении предметами. В простейшем случае они служат только для получения дополнительных очков. Бывает, что предметы используются «автоматически»:

- если был найден ключ, перед героем игры распахиваются двери (игра Into The Eagle's Nest);
- найденные боеприпасы начинают расходоваться (Flying Shark);
- новое оружие заменяет то, которое использовалось раньше (Tiger Road);
- медицинская аптечка, пища, вода восстанавливают жизненную энергию (Into The Eagle's Nest, Chimera, Rogue Trooper) и т. п.

Иногда нужно собрать определенное количество предметов или частей одного предмета, чтобы игра перешла на новый уровень (все части двери в игре The Wizard). А в некоторых играх нужно хватать практически все, что попадается (Pacmania, Cristal Castles). Бывает и так, что каждый предмет предназначен для какой-то определенной цели и найти ему применение (порой самое необычное) не так-то легко. Дело может дополнительно осложняться еще и тем, что в игре оказываются задействованными какие-нибудь дополнительные клавиши, например:

- сбор, обмен, использование, выбрасывание предметов осуществляются с помощью дополнительного меню или таблицы, и не всегда это меню или таблица находятся на игровом экране,

поэтому их еще надо вызывать какой-то клавишей (Dizzy 3, Heavy On The Magic);
- с помощью дополнительной клавиши осуществляется «переключение» собранных предметов (например: оружия в программах Kat Trap и Side Arms).

И совсем запутывает дело наличие в игре нескольких персонажей, каждый из которых может действовать независимо от других (Everyone's A Wally). С такой игрой в одиночку, пожалуй, не справиться, и хорошо, если найдутся соратники, которые, делясь своими открытиями, будут вести поиск параллельно с вами.

Так шаг за шагом можно пройти любую, даже самую запутанную программу.

Загрузка программ с дисковода. В последнее время все больше компьютеров оборудуется *дисководом* (НГМД). Он дает массу преимуществ по сравнению с магнитофоном. Во-первых, программы загружаются всего за 10-15 секунд вместо 4-5 минут. Во-вторых, копирование программ из многочасового утомительного процесса превращается в секундную процедуру. И в-третьих, гораздо меньше проблем возникает со считываемостью программ.

Если ваш Speccy оборудован дисководом, то при нажатии кнопки «сброс» компьютер, как правило, переходит в дисковую операционную систему и пытается загрузить с дискеты специальную *программу-оболочку* с именем **"boot"**. Если такая программа есть на дискете, то она запускается и выводит на экран меню со списком игр. Одна из игр в меню выделена другим цветом или повышенной яркостью (в зависимости от конкретной версии программы-оболочки). Выделение можно передвигать обычно с помощью курсорных клавиш (**6** и **7** отдельно или совместно с **Caps Shift**). Можно попробовать также клавиши **Q** и **A** или **S** и **X**. Выбрав нужную игру, нажмите **Enter** (или иногда **M** или **Space**) и программа начнет загружаться.

Может оказаться, что на вашей дискете с играми не записана программа **"boot"**. Тогда после нажатия кнопки «сброс» на экран будет выведена *подсказка* в виде галочки (). В этом случае, если вы не помните точного названия игры, нужно сначала просмотреть список программ, записанных на дискете — *каталог*. Для этого одновременно нажмите клавиши **Caps Shift** и **Simbol Shift**, а затем, **Simbol Shift** и **9**. На экране появится команда **CAT** (каталог). Теперь нажмите **Enter** и на экран будет выведен каталог дискеты. Найдите нужную игру (смотрите только на программы, помеченные символами ^ — бейсик-программы) и запомните ее точное название. Пусть это будет, к примеру, игра **BATTY**. Введите с клавиатуры: **LOAD "BATTY"**, нажмите **Enter**, и программа начнет загружаться.

Дальнейшие действия, то есть собственно процесс игры, ничем не отличаются от магнитофонного варианта.

КОПИРОВАНИЕ ПРОГРАММ НА МАГНИТОФОНЕ

При работе с ZX Spectrum вам наверняка потребуется получить копию той или иной программы, записанной на магнитной ленте. Казалось бы, чего проще: взял, да и переписал программу с одной кассеты на другую с помощью двух магнитофонов. Но для компьютерной информации этот способ копирования не подходит: из-за неизбежной потери качества вероятность считывания копий, изготовленных таким способом, резко уменьшается. Поэтому информа-

цию сначала загружают с кассеты в память компьютера (с проверкой правильности считывания), а затем уже с компьютера записывают ее на другую кассету.

Ускорить и частично автоматизировать процесс копирования с кассеты на кассету помогают специальные программы — *копировщики*.* Мы расскажем о наиболее распространенных из них: **TF Copy** и **Copy 86M**. Оговорим сразу, что с их помощью можно копировать только программы, в которых не принято специальных мер защиты. В противном случае нужно использовать специальные копировщики, например, Lerm-7.**

Копирование программ, в принципе, требует уже более глубокого знания компьютера.*** При описании копировщиков вам встретятся такие термины, как «килобайт», «файл», «диаграмма загрузки». Но на самом деле можно и не вникать в то, что они означают, а попросить кого-нибудь, разбирающегося в этих тонкостях, показать последовательность действий в процессе копирования. Если аппаратура исправна, копировать программы может научиться и пятилетний ребенок.

Процесс копирования состоит из нескольких этапов. Во-первых, нужно запустить копировщик и выбрать в нем режим загрузки с ленты. Далее, загрузить в копировщик все блоки копируемой программы. Затем вставить чистую кассету, включить магнитофон на запись и «выгрузить» программу на ленту. И так далее, пока не будут скопированы все нужные программы.

Копировщик TF Copy

Существует несколько версий очень удачного копировщика TF Copy (**Tape-File Copy**): 1986, 1987 и 1988 годов, а также специальная версия, поддерживающая запись с двойной скоростью (турборежим) — **Turbo Comp**. Мы рассмотрим версию TF Copy 86****.

Копировщик оставляет свободной область памяти объемом до 44 килобайт, но, благодаря способности компрессировать (сжимать) данные при загрузке и декомпрессировать их при записи, позволяет копировать файлы гораздо большего размера.

После загрузки копировщика высвечивается меню, в котором можно задать один из вариантов конфигурации копировщика. О них мы расскажем в конце описания TF Copy. А сейчас нажмем клавишу 4, и на экране появится главное меню, а в верхней части экрана — число, показывающие объем свободной памяти под загружаемые файлы (в байтах).

Для загрузки в копировщик одного или нескольких файлов нажмем клавишу **L** (Load) и включим магнитофон на воспроизведение. На экран будут выводиться имена и параметры загруженных файлов.

---

* Для копирования программ с дискеты на дискету также существуют специальные копировщики. О них из-за недостатка места в этой книге мы рассказывать не будем. Описание одного из лучших дисковых копировщиков - **MOA-Service** — мы планируем привести в книге «Дисковые операционные системы для ZX Spectrum». Там же будет описан и копировщик типа «лента-диск» **PCopier Plus**.

** В книге «Системные программы для ZX Spectrum», готовящейся к изданию, будет подробно описан этот и многие другие копировщики.

*** Эти знания можно получить, например, прочтя книги «Диалекты Бейсика для ZX Spectrum» и «ZX Spectrum для пользователей и программистов».

**** Подробнее о различных версиях TF Copy будет рассказано в книге «Системные программы для ZX Spectrum».

Если во время загрузки произойдет сбой, то раздастся неприятный писк, и на экране высветится число целых байтов, успевших загрузиться до сбоя. (Кроме того, будет выведена текущая четность (Parity) и ближайшая расчетная длина файла с нулевой четностью). Если вас устроит испорченный файл (что теоретически возможно), то его можно сохранить в копировщике, нажав клавишу **A**. Необходимо только иметь ввиду, что файл, скопированный с неправильной четностью, в дальнейшем поддается копированию только аналогичным образом.

После загрузки файлов, предназначенных для копирования, нажмите клавишу **Space**, и копировщик перейдет в главное меню. Каждый загруженный файл обычно представляется на экране двумя *записями*: *заголовком* файла (17 байт) и *телом* файла*. Просмотр записей осуществляется курсорными клавишами **5**, **6**, **7** и **8**.

Для записи загруженных файлов на ленту нажмите клавишу **S** (Save), и на подсказку **Save from... nAB** введите один из следующих параметров:

- одно- или двухзначное число — номер файла, с которого необходимо начать запись (например, 5);
- **B** (Begining) — запись будет осуществляться с первого файла;
- **A** (All) — на ленту будут записаны все файлы, находящиеся в памяти.

В первых двух случаях будет выведена дополнительная подсказка **...to... nEFP**, в ответ на которую можно ввести:

- одно- или двухзначное число — номер последней записи для копирования (например, 13 — в этом случае, если на первую подсказку было введено число 5, на ленту будут скопированы записи с номерами от 5 до 13 включительно);
- **E** (End) — на ленту будут записаны файлы, начиная от первого выбранного номера и до конца списка;
- **F** (File) — на ленту будут скопированы записи, начиная с первой выбранной и до первого заголовка следующего файла;
- **P** (Program) — копирование будет завершено, при встрече заголовка бейсик-программы.

Об окончании записи файлов на магнитофон вас известит «звонок».

Для выполнения процедур **D** (Delete — удаление записей) и **V** (Verify — проверка на считывание с ленты) файлы выбираются так же, как в режиме записи (Save).

Теперь вернемся в начало. Как мы уже упоминали, после загрузки копировщика высвечивается меню, в котором цифровыми клавишами можно выбрать один из вариантов конфигурации копировщика.

1 — Clock. В такой конфигурации копировщик позволяет изменять временную диаграмму загрузки программ с магнитофона. После запуска этой конфигурации, нажав клавишу **C** и оперируя курсорными клавишами, можно варьировать величину двух временных параметров. Исходное значение параметров восстанавливается нажатием клавиши **N**. Это иногда позволяет «вытянуть» файлы, записанные на магнитофоне со скоростью движения ленты, отличающейся от скорости вашего магнитофона.

2 — Mode. Выбор данной конфигурации позволит изменять объем рабочей памяти копировщика во время работы с ним (в отличие от

* Впрочем, в некоторых программах встречаются и файлы без заголовка.

конфигураций **4**, **5** и **6**, в которых это осуществляется до запуска копировщика). Но учтите, что после операций с памятью ранее загруженные файлы стираются.

3 — Rename. В этой конфигурации есть возможность переименовывать файлы. После нажатия на клавишу **R**, на подсказку введите порядковый номер файла, имя которого необходимо изменить.

Клавишами **4**, **5** и **6** выбираются конфигурации с различным объемом рабочей памяти. Увеличение объема получается за счет уменьшения размера экрана, а в конфигурации **6** — и за счет использовании области памяти, отведенной под атрибуты экрана.

4. Конфигурация с рабочим объемом памяти 41284 байт, 14 экранных строк отводится для информации о файлах;
5. Конфигурация с рабочим объемом памяти 44032 байт, 6 строк;
6. Конфигурация с рабочим объемом памяти 44288 байт, 6 строк.

Копировщик Copy 86M

Copy 86M, на наш взгляд, наиболее удобный компрессирующий копировщик общего применения. Он оставляет 45000 байт свободной памяти и при этом имеет возможность компрессировать файлы длиной до 64 килобайт.

Команды Copy 86M делятся на два типа. Команды первого типа управляют работой копировщика в целом и выполняются непосредственно после нажатия соответствующей клавиши:

L (Load) — загрузить файлы;
H (Hex) — перейти в шестнадцатеричную систему счисления;
X — отменить ранее назначенную команду второго типа;
B (Basic) — просмотреть бейсик-программу;
R (Run) — «снять» автозапуск бейсик-программы;
A (All) — распространить действие команды второго типа, введенной непосредственно за командой **A**, на все загруженные файлы;
S (Skip) — перейти к следующему файлу.

Команды второго типа служат для задания операции над конкретным файлом:

C (Copy) — копировать файлы. После записи каждого файла, сделать паузу 1 сек.;
M (pause) — то же, что и Copy но с паузой 5 сек.;
V (Verify) — сравнить записанные на ленте файлы с содержимым памяти;
D (Delete) — удалить файл из памяти.

Эти команды задаются нажатием соответствующей клавиши после выделения маркером файла, над которым необходимо выполнить операцию. Удаление (Delete) отмечается зачеркиванием, копирование (Copy) и проверка (Verify) — соответственно красным и зеленым цветом. Команды второго типа запоминаются копировщиком и выполняются только после нажатия клавиши **Enter**, причем сначала выполняются все команды удаления файлов, а затем команды сравнения и копирования в порядке следования.

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ

На сегодняшний день число игровых программ для ZX Spectrum по различным оценкам уже перевалило за десять тысяч. Чтобы не утонуть в этом море программ, рано или поздно возникает желание разделить игры по каким-то определенным признакам. Мы не будем изобретать велосипед и воспользуемся классификацией, которая давно существует на Западе. Она проста и удобна и ее придерживаются такие популярные английские журналы как Sinclair User и Your Sinclair.

Для удобства мы ввели обозначения игровых жанров в виде пиктограмм.

ADVENTURE (Текстовые).

Самый «древний», но ничуть не устаревший жанр компьютерных игр. Название он получил по имени первой игровой коммерческой программы **Adventure** (что в переводе с английского означает «приключение»). По своей сути это *текстовые* игры, часто имеющие очень интересные и закрученные сюжеты. Общение с компьютером в них ведется в режиме диалога и, естественно, на английском языке, что привлекает одних, желающих лучше изучить язык, и наоборот отпугивает других, не ладящих с иностранным.

Для этих программ характерно невероятное количество используемых предметов, каждый из которых приходится брать, проверять, пытаться использовать, куда-то переносить и опять пытаться найти ему применение. Немало забот и с игровым пространством: количество залов, пещер, коридоров, лестниц, комнат, где надо побывать, может достигать нескольких десятков, а то и сотен. Поэтому очень и очень пригодится в адвентюрных играх умение логически мыслить и принимать нестандартные решения.

Первые игры жанра Adventure были практически лишены графического и звукового оформления: оно появилось много позже, но его роль как была так и осталась второстепенной.

Большинство программ этого жанра позволяют сохранить на магнитной ленте текущее состояние игры и продолжить ее с этого момента в следующий раз.

Если Вы только осваиваете работу со Speccy, то скорее всего отдадите предпочтение играм других жанров. Но пройдет какое-то время и, обратившись к адвентюрным программам, Вы по достоинству оцените и **The Hobbit**, и **Sherlock**, и **Return to Oz**, а может быть создадите и что-то свое в этом самом доступном для начинающих программистов жанре компьютерных игр.

ARCADE (Аркадные).

Это, пожалуй, самый распространенный и любимый жанр компьютерных игр. В аркадных играх, в отличие от адвентюрных, героя можно видеть на экране и управлять им не командами, а с помощью джойстика или клавиш «вправо-влево-вверх-вниз», что гораздо удобнее. Обычно в играх этого жанра ставится какая-либо глобальная цель (найти сокровища, заминировать вражеский центр, освободить принцессу и пр.) и нужно, собирая различные предметы и умело

пользуясь ими, этой цели добиваться. Счет в игре обычно вообще не ведется, важен только конечный результат.

Сюжеты, лежащие в основе большинства аркадных программ, обычно достаточно сложны, игровое пространство может быть огромным и весьма запутанным (хитросплетения лабиринтов, комнат). Правильный путь определяется методом проб и ошибок, и в аркадные игры можно упорно играть месяцами, изо дня в день продвигаясь все дальше и дальше, забредая в тупики, возвращаясь.

Довольно часто аркадные игры требуют составления карт лабиринтов и инструкций по использованию многочисленных предметов. Но, поверьте, это нисколько не портит удовольствия от множества открытий, которые ждут Вас в таких играх как **Dizzy**, **Everyone's A Wally**, **Pyjamarama**.

ACTIONS (Боевики).

Название этого жанра переводится как «действие», но по-русски более точно называть игры жанра Actions боевиками или стрелялками. В них главные требования к игроку — точность, собранность, реакция, а основная цель — набегать, налетать, настрелять побольше очков. Типичными представителями этого жанра можно считать такие программы как **Cyber Rats**, **Galaxians**, **Light Force**.

У программ-боевиков множество страстных поклонников. Правда, большинство из них впоследствии переходят к более серьезным играм, оставив стрелялки в своих игротеках как приятное воспоминание о детстве или как великолепное средство для расслабления.

Впрочем, в чистом виде игры жанра Actions встречаются не так уж часто. Это обусловлено тем, что наличие хоть какого-то самого простого сюжета превращает их в Arcade/Actions. Именно к этому смешанному жанру относятся такие известные программы как **Commando**, **Green Beret**.

PUZZLE (Головоломки).

В переводе с английского Puzzle — «загадка», «головоломка», что довольно точно характеризует этот жанр, включающий в себя всевозможные игры-головоломки, лабиринты, задачи по комбинаторике. Заметим, что лабиринты здесь являются не элементом игры, как в аркадных программах, а ее сутью, так как главной задачей ставится прохождение лабиринта.

Классической головоломкой считается широкоизвестная игра **Tetris**. Скромно заметим, что достаточно большое распространение получила и программа **Columns**, выпущенная нашей фирмой. Из других программ жанра Puzzle назовем **Klax**, **TTR 2**, **Labirint**, **Stack Up**.

SIMULATION (Имитаторы).

К этому жанру можно отнести множество программ: игры-имитаторы всевозможных транспортных средств (от самоката до суперсовременного сверхзвукового самолета и фантастического межпланетного корабля), имитаторы спортивных игр, и, пожалуй, игры-единоборства.

Наиболее распространены самолетно-вертолетные (**Tomahawk**, **Fighter Pilot**) и автомобильно-мотоциклетные (**Elite Supertrux**, **Twin Turbo V8**) имитации. Однако встречаются и достаточно экзотические варианты, например, «паровоз» (**Southern Belle**).

Благодаря играм-имитаторам со Speccy можно сыграть в футбол (**Match Day**), теннис (**Match Point**) и биллиард (**Pool**), съехать с горы

на лыжах (**Ski Star 2000**) и даже попинать мяч в космическом пространстве при полном отсутствии гравитации (**Room Ten**).

Большой популярностью пользуются и игры-единоборства (**The Way Of The Exploding Fist**, **Renegade**), в которых перед играющим стоит единственная задача — победить противника в рукопашной схватке, с оружием или без. В этих играх часто предусматривается возможность выбора «исполняющего обязанности» противника: им может быть либо компьютер, либо ваш друг.

Среди имитаторов есть и простейшие, доступные даже детям 4-6 лет (**Enduro**, **Harrier Attack**, **Power Boat**), и такие, для освоения которых порой нужны профессиональные знания или, как минимум, подробные инструкции (**Fighter Pilot**, **Flight Simulation**, **Paris-Dakar**).

STRATEGY (Стратегические).

«Стратегия — искусство ведения крупных военных операций и войны в целом» — такое толкование дают словари этому термину, и оно абсолютно точно характеризует игровые программы жанра Strategy. Наиболее распространенный сюжет стратегических игр: вы, в качестве главнокомандующего, должны выиграть историческое или вымышленное сражение (**Conquest**, **Desert Rats**, **Stalingrad**, **Legions of Death**). В этих программах от вас не требуется молниеносной реакции и виртуозного владения джойстиком: выше всего в них ценятся ваши полководческие качества.

В большинстве стратегических игр предусмотрена возможность сохранения на ленте промежуточного состояния. И это не случайно: попробуйте-ка в один присест завоевать всю Европу, как это предлагает программа Conquest. К середине ночи вы поймете, что надо либо отказаться от своих наполеоновских амбиций, либо сделать перерыв, так как спать на клавиатуре не очень-то удобно.

TRADITIONAL (Традиционные).

Со Speccy можно поиграть и в традиционные (настольные) игры, например, в шахматы. Шахматные программы весьма интересны, но, правда, не до такой степени мощны, чтобы им уступил перворазрядник — сказывается недостаток памяти и быстродействия ZX Spectrum. Если вы «давненько не брали в руки шашки», то можете сыграть в них, например, с Эйнштейном (**Draughts Genius**). Ну а азартным игрокам можно предложить перекинуться в покер на раздевание с самой Самантой Фокс (**Samantha Fox Strip Poker**).

В завершении этого краткого обзора игровых программ для ZX Spectrum, отметим, что многие игры (причем чаще всего самые лучшие) невозможно отнести к какому-то одному жанру, они содержат в себе черты сразу нескольких. Ну скажите, можно ли одним словом охарактеризовать такие «программы века» как, например, **Elite** или **Quazatron**? Поэтому не удивляйтесь, обнаружив в характеристике какой-либо игры цепочку из пиктограмм, обозначающих различные жанры.

Для каждой игровой программы мы старались приводить следующие характеристики: фирму-изготовитель и год выпуска, жанр (жанры), условную оценку качества — рейтинг (до 5 звездочек). Если описание игры взято из источника, которому можно доверять, то этот источник приведен в конце описания.

180 (ONE HUNDRED EIGHTY)



Mastertronic

Вы можете посостязаться в бросании дротиков в мишень с компьютером или товарищем. Каждый поочередно делает три броска (бросок — нажатие на **огонь**). При наборе 500 очков вы выигрываете. Сделать это очень непросто: компьютер стреляет метко, поэтому вам сначала надо потренироваться. Кроме этого, постоянно дрожит ваша рука, отображаемая на экране.

Начальный выбор:

1 — клавиатура;	2 — Kempston-джойстик;
3 — Sinclair-джойстик;	4 — Cursor-джойстик;
5 — новые клавиши;	0 — начало игры.

После нажатия 0 появляется дополнительное меню:

1 — тренировка;	2 — игра;
3 — два игрока;	4 — выход из игры.

2112 A.D.



2112 год

Crystal

Год 2112 от Рождества Христова... технология ушла далеко вперед... покупки делаются с помощью компьютера, работа связана также с компьютерами и выполняется дома.

Ваша задача: исследовать вычислительный комплекс, выявить местоположение карт ПЗУ, перенести их в главное помещение и разместить в правильной последовательности. Тем самым вы восстановите работоспособность Главного Компьютера.

Вас сопровождает Подди — собака-робот. Под игровым экраном расположено окно с бегущими сообщениями, рядом с которым — пиктографическое меню. Оно используется для выбора объектов, проверки статуса человека и собаки, а также для высвечивания набора предметов, которые несут человек с собакой. Имеются пиктограммы, обозначающие: «первую помощь», «питание», «открывание дверей».

Сами вы можете нести одновременно только три предмета, но Подди перетаскивает их гораздо больше, поэтому менее существенные предметы (консервные банки, консервный нож, лампочку) следует перепоручить ему. Предохранители пусть тоже несет он. Брать вещи у Подди и отдавать их ему можно лишь когда он рядом с вами, поэтому аптечку всегда имейте при себе.

С Подди, как и со всякой собакой, справиться нелегко, его поведение непредсказуемо и часто просто глупо. В любой момент он может убежать от вас (в пределах комнаты), но если вы будете оставаться некоторое время на одном месте, он к вам вернется.

Если вы хотите, чтобы он немедленно вернулся (например, когда нужно покинуть комнату), встаньте на линию его взгляда и попытай-

тесь оттеснить его к двери. Подождите, пока он не окажется у ваших ног и будет смотреть в направлении двери. Подди не может выйти из комнаты без вас.

В целом польза от собаки небольшая, ее основная задача переносить вещи. Однако в некоторых ситуациях она ведет себя странно, поэтому на ее действия стоит обратить внимание.

Подди требует постоянной подзарядки энергией, для чего его нужно подводить к стенной розетке и включать пиктограмму подзарядки. Затем с помощью пиктограммы контроля состояния проверяют, достаточно ли Подди подзарядился. Старайтесь избегать излишней перезарядки: если у него вылетит предохранитель, а запасного нет, то собака не сможет двигаться.

Ваши силы тоже могут истощиться, поэтому по дороге подбирайте консервы. Найдите консервный нож и периодически «подзаряжайтесь».

Большинство дверей на вашем пути будет закрыто. Чтобы вы могли всюду проникнуть, потребуется три ключа.

К числу полезных вещей относятся и бомбы. Их следует использовать в качестве противопехотных мин, располагая на пути надвигающихся на вас роботов. Ожидая взрыва, не болтайтесь по соседству!

Лампочка вам понадобится для освещения комнаты, в которой погас свет — без нее вы не можете воспользоваться аптечкой, если вас поразит робот.

Когда вы найдете одну из карт ПЗУ, занесите ее на центральный пульт управления и бросьте на пол. Если она заскочит в одну из ячеек — все в порядке, если нет — ищите следующую.

ACADEMY (TAU CETI II)

★★★★☆

Академия (Тау Кита II) — **CRL Group PCL, 1986**

Академия Галактической Корпорации по повышению квалификации пилотов скиммеров (GASP) была основана в 2213 году после несчастного случая на 6-ой планете созвездия Лебедя, когда пилот-новичок, выбрав неисправный аппарат, ошибочно произвел стыковку с ядерным реактором, и половина планеты погибла под расплавленной лавой. Галактическая Корпорация приняла решение создать специальный тренировочный центр подготовки элитного корпуса пилотов, летающих на новейших военных скиммерах, для применения их в колониях и аванпостах Вселенной.

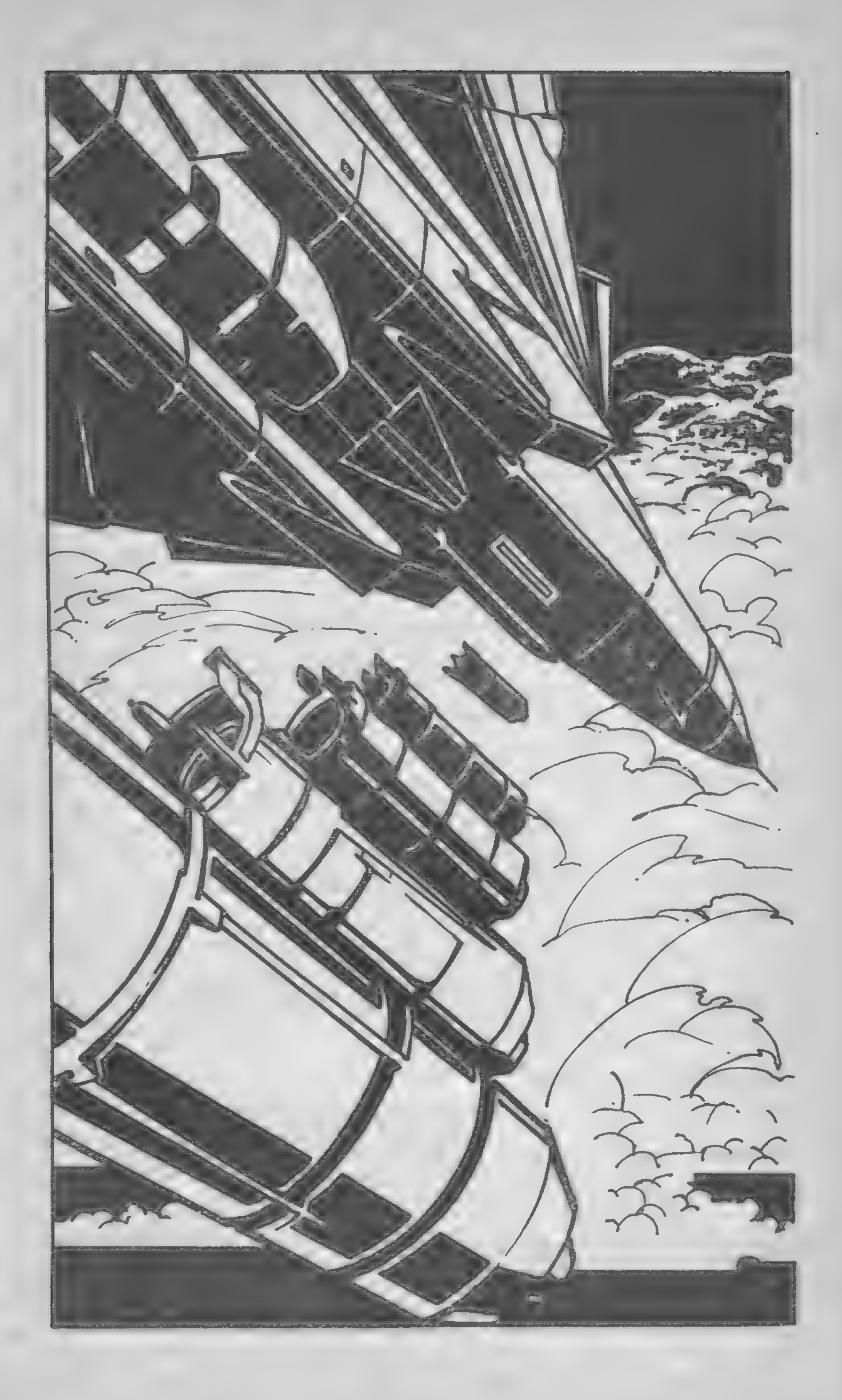
Выпускники академии направляются в ряды специального корпуса скиммеров, где кандидатам требуется успешно выполнить двадцать заданий, состоящих из пяти уровней, по четыре задания в каждом.

Итак, прочитав сценарий игры, вы нажимаете **огонь** и переходите в главное меню.

Работа с меню. Выбор осуществляется путем перемещения стрелки курсора и нажатия клавиши **огонь**. Выбранный пункт окрашивается в белый цвет.

Главное меню:

Accept Mission	— выполнение задания;
Select Mission	— выбор задания;
Select Skimmer	— выбор скиммера;
Progress Report	— рапорт о выполнении уровня;
Tape Menu	— меню работы с лентой;



Enter a New Cadet	— прием нового кадета;
View/Redefine Keys	— просмотр/выбор клавиш.

Кроме этого в меню указаны:

00:00:00	— часы;
Sound	— звук: V — включено, X — выключено;
Mission	— текущее задание;
Skimmer	— выбранный скиммер;
Cadet	— имя и фамилия кадета.

Клавиши управления:

O — влево;	P — вправо;
S — вверх/ускорение;	X — вниз/торможение;
M — огонь ракетой;	B — сбрасывать бомбу;
V — круговой осмотр;	H — увеличение высоты;
G — уменьшение высоты;	J — прыжок;
L — приземление;	I — инфракрасное видение;

R — доклад о состоянии систем корабля.
N (Space) — огонь лазера/выбор;
A — огонь противоракетным снарядом;
F — огонь осветительной ракетой;

ALTER KEYS	— другой набор клавиш;
KEMPSTON JOYSTIK	— Kempston-джойстик;
RETURN TO MAIN MENU	— возврат в главное меню;
BREAK	— стандартные клавиши.

Если к вашему компьютеру подключен джойстик, то он будет выбран автоматически.

Прием нового кадета. Прошение о приеме в группу подготовки пилотов скиммеров.

Форма:	YY1B/6702 (3 экземпляра).
Дата прошения:	7/11/2047.
Имя:	(имя и фамилия).
Дата рождения:	(день/месяц/год).
Начать с 1 уровня:	(да/нет).

Для заполнения бланка введите свое имя и фамилию, а затем дату рождения. Год, видимо, надо рассчитывать, учитывая «сегодняшнюю» дату: 2047 год. Поэтому, если вам 20 лет, то вы родились в 2027 году и т. д. Вы можете выбрать любой год с 1901 по 2040. После введения даты в скобках появится день недели вашего рождения.

Меню работы с лентой:

Load Game File	— загрузить отложенную ситуацию;
Save Game File	— записать текущую ситуацию;
Load Ship Designs	— загрузить созданный ранее корабль;
Save Ship Designs	— сохранить созданный корабль;
Return To Main Menu	— возврат в главное меню.

Рапорт о выполнении уровня. В рапорте указаны имя кадета, уровень игры и степень выполнения каждого задания.

Миссия считается выполненной, если вы набрали не менее 90%. Уровень считается пройденным, если вы выполнили все четыре задания со средним результатом, близким к 100%.

Выбор скиммера. Вы можете выбрать один из трех стандартных скиммеров:

GCS Lenin	— «Ленин»;	GCS Lincoln	— «Линкольн»;
GCS Wilson	— «Вильсон».		

Кроме этого, вы можете спроектировать скиммер по своему усмотрению (одновременно в памяти может быть три личных скиммера).

Тактико-технические характеристики стандартных скиммеров вы можете посмотреть с помощью функций, приведенных ниже:

Info on this Skimmer — информация о скиммере, отмеченном v;
View Panel — просмотр панели скиммера;
Design New Skimmer — спроектировать новый скиммер;
Selection Complete — выбор завершен.

Проектирование скиммеров. Для своего скиммера вы можете выбрать любое оборудование, соблюдая два условия: его стоимость не должна превышать 100 Mcr и его вес не должен превышать 100 единиц.

После выбора Design New Skimmer перед вами появится таблица:

Scanner Unit — сканер;
Compass/Adf — компас/азимут;
Target/Track Unit — цель/курс;
Jump/Door Unit — гиперпрыжок/стыковка;
Infra-Red Unit — инфракрасное видение;
Missiles — ракеты;
Amm's — противоракетные снаряды;
Flares — осветительные ракеты;
Delay Bombs — бомбы замедленного действия;
Laser Power Level — уровень мощности лазера;
Main Drive Power — главный энергетический привод;
Shield Power Level — энергия защиты;
Steering Unit — блок управления.

Отметьте знаком v нужный ответ:

NO	— нет;	YES	— да;
NONE	— не требуется;	4	— штуки;
8	— штук;	LOW	— низкий;
MED	— средний;	HIGH	— высокий.

После чего выберите Design Complete — проектирование завершено.

Если вы решили отказаться от проекта, то выберите Abandon Complete — отказ от проектирования.

Вы перешли в режим проектирования панели. Выберите структуру панели и ее цвет, затем расположите приборы (Place Instruments).

Появятся сообщения:

Put Viewscreen (разместить обзорный экран) и Undo Last Step (отменить последнее действие).

Выберите место для экрана и поместите туда белый прямоугольник, нажав клавишу **огонь**. После этого войдите в меню и повторите операцию с окном сообщений (Message Window). Желтый прямоугольник — поле занято, белый — поле свободно.

Далее размещается выбранное вами оборудование. Последними размещаются: Heigh Gauge (шкала высоты), Fuel Gauge (шкала запаса топлива), Laser Temp (температура лазера), Speed Gauge (шкала скорости). На этом проектирование завершено. Осталось только присвоить имя новому скиммеру. При желании вы можете записать на ленту созданные корабли (см. меню работы с лентой).

Выбор заданий. Для выбора миссии отметьте ее знаком v. Используя Info in this Mission (информация о миссии), вы сможете ознакомиться с целью (Text) и планетной системой (System), в которой вам предстоит действовать.

Функция Load in Next Level (загрузить следующий уровень) будет заблокирована до полного выполнения всех заданий этого уровня.

Прежде, чем приступить к выполнению выбранного задания, вы должны внимательно изучить предоставленную информацию о звездной системе.

Уровень I

Задание I: If it moves... (Если оно движется).
Цель: Уничтожение вторгшихся роботов.
Счет очков: Проценты.
Примечание: Нет системы гиперпрыжков, нет системы гиперподдержки, одна (1) G.L.V. база.
Рекомендуемый скиммер: GCS Ленин.
Система: Sirius (Сириус).
Солнце: Белая звезда (A1).
Планета: 4-я Cauldron (Котел).
Примечание: Ионизирующее излучение тяжелых элементов, электрические бури.

Задание II: Red Dawn (Красный рассвет)
Цель: Уничтожение автоматических заводов во всех квадратах.
Счет очков: Проценты.
Примечание: Полная система гиперпрыжков и центр снабжения, одна (1) G.L.V. база.
Рекомендуемый скиммер: GCS Вильсон.
Система: Betelguese (Бетельгейзе).
Солнце: Красный гигант (M2).
Планета: 6-я Eventide.
Примечание: Гигантское красное солнце, господствующее на небе, делает инфракрасную систему бесполезной.

Задание III: Meltdown (Плавка)
Цель: Реактор в критическом состоянии, должен быть уничтожен.
Счет очков: 15 минут до расплавления.
Примечание: Нет системы гиперпрыжков, нет системы поддержки, одна (1) G.L.V. база.
Рекомендуемый скиммер: GCS Ленин.
Система: Звезда Ван Маанена.
Солнце: Желтый карлик (dG5).
Планета: Escot.
Примечание: Одноликий мир, маленькая полярная колония.

Задание IV: Softly-softly (Тихо-тихо).
Цель: Определить местонахождение и возвратиться на базу.
Счет очков: По времени.
Примечание: Зона недавно заминирована оборонным сектором галактической Корпорации. Причина минирования — административная ошибка.
Рекомендуемый скиммер: GCS Линкольн.
Система: Rigel (Ригель).
Солнце: Бело-голубая звезда (B8).
Планета: 12-я Ice-world (Ледяной мир).
Примечание: Аванпост обороны, нет гражданских сооружений.

Уровень II

Задание I: Cipher (Шифр).
Цель: Собрать и смонтировать кодовые устройства реакторов.
Счет очков: Четыре кодовых блока.
Примечание: Нет системы гиперпрыжков, нет системы поддержки, одна (1) G.L.V. база.
Рекомендуемый скиммер: GCS Линкольн.
Система: Vega (Вега).
Солнце: Белая звезда (A0).
Планета: 5 Homebase (Родная база).
Примечание: Маленькая, недавно сформированная колония.

Миссия II: At the OK Coral (В загоне все в порядке).
Цель: Уничтожение бродячих роботизированных систем.
Счет очков: Проценты.
Примечание: Нет системы гиперпрыжков, система поддержки, одна (1) G.L.V. база.
Рекомендуемый скиммер: GCS Ленин
Система: Avior
Солнце: Бело-голубая звезда (O9)
Планета: 3-я Coral (Кораль)
Примечание: Одноликий мир.

Миссия III: Were to Guv?
Цель: Пираты захватили гипертранспортную сеть — требуется их уничтожить.
Счет очков: Проценты.
Примечание: Полная система гиперпрыжков и система поддержки, одна (1) G.L.V. база.
Рекомендуемый скиммер: GCS Линкольн.
Система: Sirius (Сириус).
Солнце: Белая звезда (A1).
Планета: Greengage (Зеленый заложник).
Примечание: Озоновый слой создает световые эффекты.

Задание IV: Hide and Seek (Прятки).
Цель: Уничтожить комплекс солнечных дисков и вернуться на G.L.V. базу.
Счет очков: Проценты.
Примечание: Уничтожение дроидов может быть полезным.
Рекомендуемый скиммер: GCS Вильсон.
Система: Beta Hydri (Бета гидры).
Солнце: Желтая (G1).
Планета: Engels (Энгельс).
Примечание: Одна из первых 4-х колоний.

Уровень III

Задание I: Laserium (Лазериум).
Цель: Уничтожение роботов-захватчиков.
Счет очков: Проценты.
Примечание: Нет системы гиперпрыжков, небольшая поддержка, одна (1) G.L.V. база.
Система: Groombrige 34.
Солнце: Красная звезда (M2).
Планета: Единственная планета Rayet (Лучистая).
Примечание: Малая новая колония.

Задание II: Hades II (Гадес II).
Цель: Обнаружение и уничтожение вышедших из-под контроля роботизированных систем.

Счет очков: Проценты.
Примечание: Небольшая система гиперпрыжков и центры поддержки, одна (1) G.L.V. база.
Рекомендуемый скиммер: GCS Вильсон.
Система: Procyon (Процион).
Солнце: Белая звезда (F5).
Планета: 15-я Hades II.
Примечание: Очень удалена от солнца и постоянно покрыта льдом.

Задание III: The Sands of Time (Песок времени).
Цель: Сеть реакторов должна быть уничтожена до эвакуации людей с планеты.
Счет очков: Временное основание, 1 час.
Примечание: Нет системы гиперпрыжков, нет системы поддержки, одна (1) G.L.V. база.
Рекомендуемый скиммер: GCS Ленин
Система: Fomalhaut (Фомальгаут)
Солнце: Белая звезда (А3)
Планета: Foma-3
Примечание: Изолированный аванпост.

Задание IV: Mission Improbable («Невероятное» задание).
Цель: Собрать и смонтировать кодовые блоки реакторов и вернуться на G.L.V. базу.
Счет очков: Проценты.
Примечание: Deaf-фильтр применяется во многих реакторах.
Рекомендуемый скиммер: GCS Линкольн.
Система: Delta Pavonis (Дельта Павониса).
Солнце: Желтая (G1).
Планета: 3-я Dawnmist (Утренний туман).
Примечание: нет.

Уровень IV

Задание I: Ceti Revisited (Опять Тау Кита).
Цель: Сбор и монтаж кодовых блоков реакторов.
Счет очков: количество собранных блоков.
Примечание: Система гиперпрыжков, небольшая поддержка, одна (1) G.L.V. база.
Система: Тау Кита.
Солнце: Желтая звезда (G8).
Планета: Третья планета.
Примечание: Одна из четырех первых колоний.

Задание II: Out of the Frying Pan (Из огня...).
Цель: Обнаружение и уничтожение роботов вторжения.
Счет очков: Проценты.
Примечание: Небольшая система гиперпрыжков, полная поддержка, одна (1) G.L.V. база.
Система: Ригель.
Солнце: Бледно-голубое (О9).
Планета: 9-я «Безымянная».
Примечание: нет.

Задание III: Don't panic (Без паники).
Цель: Уничтожение реакторов и солнечных дисков.
Счет очков: Проценты.
Примечание: Нет системы гиперпрыжков, небольшая поддержка, одна (1) G.L.V. база.
Система: Эпсилон Инди.

Солнце: Оранжевая звезда (K5).
Планета: Adams.
Примечание: Радиация делает систему ночного видения бесполезной.

Задание IV: Needle in a Haystack (Иголка в стоге сена).
Цель: Определить собственное месторасположение и возвратиться на G.L.V. базу.
Счет очков: По времени.
Примечание: Предбазовая зона усеяна суперминами.
Система: Денебол.
Солнце: Белая (А3).
Планета: «Пыльный шар».
Примечание: нет.

Уровень V

Задание I: Coal Mine (Угольные копи).
Цель: уничтожение враждебных роботов.
Счет очков: Проценты.
Примечание: Нет системы гиперпрыжков и системы поддержки, одна (1) G.L.V. база.
Система: Epsilon Eridana.
Солнце: Красная звезда (K2).
Планета: Третья планета.
Примечание: Задание на ночной стороне планеты.

Задание II: PAZ!
Цель: Обнаружение и уничтожение роботов вторжения.
Счет очков: Проценты.
Примечание: Нет системы гиперпрыжков и системы поддержки, одна (1) G.L.V. база. Роботы могут иметь суперракеты.
Система: Процион.
Солнце: Белая звезда (F5).
Планета: 7-я Нью-Марс.
Примечание: нет.

Задание III: Protector (Защитник).
Цель: Уничтожение следящей системы на Дельте.
Счет очков: Проценты.
Примечание: Нет системы гиперпрыжков и системы поддержки, одна (1) G.L.V. база.
Система: Альфа Центавра.
Солнце: Желтая звезда (G2).
Планета: Дельта.
Примечание: Ближайшая колония к Солнечной системе.

Задание IV: The Shepherd (Пастух).
Цель: Найти и выстроить сторожевые башни рядом с G.L.V. базой.
Счет очков: Количество сторожевых башен (до пяти).
Примечание: Все пространство минировано.
Система: Альтаир.
Солнце: Белая (А7).
Планета: Плато.
Примечание: нет.

Полезные советы по сборке скиммеров. Стандартные скиммеры не всегда являются удобными, поэтому рекомендуется пользоваться личными кораблями. Для проектирования корабля принимается во внимание наличие системы гиперпрыжков, системы поддержки, класс звезды и, конечно, ваша цель. Возможно, вам придется сделать

несколько разведывательных вылетов, прежде чем вы найдете приемлемый вариант.

Ниже приводится описание отдельных систем корабля.

Scanner Unit (радар) — рекомендуется ставить на все корабли, так как он значительно облегчает выполнение задачи. Позволяет обнаруживать объекты и проходы в минных полях. Голубой квадрат в центре — зона непосредственного контакта. Граница квадрата — предельно допустимая дистанция приближения к минным полям.

Compass/ADF (компас/УНБ — указатель направления на базу) — обязательный прибор, хотя в некоторых ситуациях опытный пилот может обойтись без него. В случае его повреждения вдали от базы ваша гибель почти неизбежна. Азимут всегда указывает на вашу базу.

Targetting/Tracking/Drain:

Первый блок — это электронный прицел (может быть заменен или дополнен механическим). Второй — настройка на радиомаяк. Третий — указывает на то, что вы подверглись нападению. Красный цвет индикатора указывает на то, что прибор включен. Последний блок может стать зеленого цвета — опасность близка.

Jump/Door Unit — блок необходим при наличии системы гиперпрыжков или необходимости стыковки с другими объектами.

Система JUMP активизируется только в непосредственной близости от Jump-площадок. Запускается командой JUMP. Красный цвет индикатора указывает, что вы вошли в зону действия платформы для гиперпрыжка.

Система DOOR нужна для открывания проходов в силовых полях. Работает автоматически. Для открывания базы она не требуется. Красный цвет индикатора указывает: стыковка запрещена, зеленый — разрешена.

Infra-Red Unit — прибор ночного видения. Дает контуры окружающих объектов. Необходим на планетах с резкой сменой дня и ночи (может быть заменен на осветительные ракеты). Включается клавишей Infra-Red.

Missiles — самонаводящиеся ракеты. Эффективное оружие. Пуск возможен только при наличии «захвата» цели. Пуск — клавишей Fire miss.

Amm's — система противоракетной обороны. Энергетический залп возможен после получения сообщения от бортового компьютера о ракетной атаке. Пуск — Fire amm.

Flares — осветительные ракеты. Пуск производится клавишей Fire Flar. Обеспечивают более хорошую видимость по сравнению с инфрасистемой, но имеют ограниченное время действия.

Delay Bombs — бомбы замедленного действия. Чрезвычайно мощное оружие. Уничтожают все объекты в радиусе действия, в том числе и скиммер. После сбрасывания требуется быстро покинуть заминированный квадрат.

Laser — основное оружие вашего скиммера. Поражает практически все, но при стрельбе быстро перегревается. За его температурой надо следить.

Main Drive Power — главный энергопривод. Этот блок определяет скорость вашего корабля, а также время разгона до нее.

Shield Power Unit — отсек энергетической защиты. Это генератор защитного поля. Определяет максимальную интенсивность поля и скорость ее восстановления до номинального уровня.

Steering Unit — блок управления. Определяет инерционность вашего корабля в управлении.

<u>Выполнение задания.</u> Итак, цель определена, скиммер выбран и вы приступили к выполнению задания.

Перед вами появилась панель корабля. Наверху указано положение скиммера, счет в процентах и бортовые часы. Компьютер дает вам сообщение о том, что все системы готовы и просит ввести команду.

Наберите HELP для получения подсказки.

<u>Сводка боевых команд:</u>

HELP	— помощь;
LAUNCH	— вылет скиммера;
PAUSE	— пауза;
QUIT	— выход в главное меню;
SIGHTS ON	— прицелы включены;
SIGHTS OFF	— прицелы выключены;
WAIT	— ожидание, около 5 мин.;
EQUIP	— снаряжение;
STATUS	— состояние систем корабля;
CODES	— коды запирающей системы реактора;
DEAF	— клавишный звуковой фильтр;
LOOK	— осмотр.

EQUIP — в этом режиме вы можете пополнить запасы оружия и произвести дозаправку (Refuel) и ремонт (Repair) скиммера. Режим действует только в то время, когда скиммер состыкован с базой или ремонтным центром.

STATUS — информация о состоянии бортового оборудования.

LOOK — информация о местонахождении корабля.

DEAF — включение Цифрового Электронного Аудиофильтра. Потренируйтесь с этим устройством. Оно сделано специально для защиты от роботов, поскольку они страдают дальтонизмом и глухотой. Этот режим включается автоматически при попытке стыковки с объектом. Для нахождения пароля вам необходимо нажать Play и затем с помощью курсора повторить звуковую мелодию. В случае неудачи вы можете запросить другую мелодию с помощью Reset.

CODES — этот режим предназначен для монтажа кодовых блоков с реакторами. Используется в трех заданиях (2-1, 3-4, 4-1). Облетев реактор, вы получаете определенное количество кодовых фишек. Обойму можно просмотреть в правом окне командой **вверх-вниз**. После просмотра с помощью команд Undo и Place переносите какой-либо блок в левое окно. Ваша задача — совместить три кода для создания устойчивого рисунка. Изменяя положение и цвет (с помощью Flip и Colour) левого блока, вы пытаетесь совместить его с каким-либо блоком правого окна. (Этот этап похож на решение головоломки). Конечным результатом должно стать получение рисунка двух цифр, после чего первая часть кода будет зафиксирована в памяти. Следует повторить операцию до полного нахождения всех цифр.

Если все сделано правильно, код займет соответствующее положение, в противном случае, компьютер сообщит об ошибке и укажет на ее причину. Появившиеся цифры будут занесены в графу Locking System Code. Задание считается выполненным, если заполнены все прочерки.

Кроме перечисленных, компьютер реагирует на команду REACTOR, видимо, уцелевшую от игры TAU CETI. При наборе команд иногда можно допускать грамматические ошибки.

Набрав команду LAUNCH, вы оказываетесь на поверхности планеты и можете приступить к выполнению задания. Во время боя компьютер информирует вас о ракетных атаках, о применении роботами Amm's против ваших ракет, об атаке камикадзе, о полученных вами повреждениях, а также выдает некоторую другую информацию.

Итак, ваша задача — получить звание пилота скиммера. Это произойдет, когда на экране вашего компьютера появится надпись CADET QUALIFIED.

Если вы более-менее научитесь управлять скиммером и перейдете к выполнению заданий, то вам могут пригодиться следующие полезные советы:

- Категорически запрещается открывать огонь по платформам гиперпрыжков, центрам поддержки и реакторам! Автоматика ремонтных баз и реакторов, если вы ее повредите, заблокирует проходы в силовом поле. Jump-платформы легко повреждаются даже огнем лазера, но это сразу ставит под сомнение возможность дальнейшего выполнения задания;
- Практический опыт показывает, что без вреда (и без пользы) можно обстреливать только свои G.L.V. базы — они не повреждаются даже бомбой, но не пробуйте их таранить. База есть база. Стыковаться лучше на скорости не более, чем 1/4 от максимальной и ниже.
- Не пытайтесь расстреливать минные поля — не хватит здоровья!
- Не летите на полной скорости к неизвестному объекту, тем более к группе объектов.
- Не забывайте своевременно возвращаться на базу для ремонта и заправки.
- При отмеченном большом количестве целей (радаром или визуально) желательно двигаться импульсами. Роботы обычно наступают шеренгами по 3-4 робота в каждой. Активизируйте шеренги по одной. Так вы легко расправитесь с нападающими, но если вы сразу активизируете 2-3 шеренги, вам не удастся даже развернуться, чтобы отважно скрыться от погони;
- В некоторых заданиях при достаточном удалении от базы желательно фиксировать свое направление по компасу, а еще лучше — по солнцу. Компас и радар — приборы очень хрупкие и в бою нередко ломаются, а без них, если вы не знаете направления на базу, лучше начать задание заново;
- Некоторые задания вы пройдете с первого раза, над некоторыми придется поломать голову. Не отчаивайтесь и не ждите подсказок, из любой ситуации есть выход. Он лежит на поверхности, надо только его найти;
- Помните, что при выходе в главное меню ваши очки теряются.

ZX-Ревю, 5-6, 1992



Ac



Cascade

Вы — пилот-одиночка — защищаете свободный мир от вторжения агрессора на суше и на море. Вам предстоит немало поединков, заправок в воздухе, боевых пусков ракет, полетов над сушей и над морем.

Количество приборов управления сведено к минимуму. Вы можете стрелять по танкам, самолетам и кораблям (не забудьте зарядить соответствующее орудие перед вылетом с базы).

Позиция врага нанесена на карту, на которую вы можете взглянуть в любой момент. Игра имеет логическую последовательность: пока не уничтожена первая волна авиации противника, вы не можете атаковать его корабли.

ACE OF ACES

★★★★☆

Ас из асов **Microprose**

«Английские ВВС никогда не будут бомбить Берлин», — неоднократно хвастал командующий немецкой авиацией Геринг. Однако те, кто слушал его речь на нацистском празднике в январе 1943 года, были вынуждены прятаться в бомбоубежище от налета английской авиации, который был совершен на Берлин среди бела дня.

Игра захватывает дух и дает ощущение того, что вы находитесь в кабине бомбардировщика периода второй мировой войны. Внизу вы увидите немецкие бомбардировщики, погружающиеся подводные лодки, ракеты V-1 и вражеские поезда. Правильный выбор оружия и экономный расход горючего — залог вашего успеха. Для того, чтобы стать настоящим асом, вы должны освоить эти функции в совершенстве.

1. С момента, когда вы взлетели, за тучами вас ожидает схватка с нацистскими истребителями. Потом вы увидите подводные лодки, их судьба в ваших руках.

2. Когда вы овладеете несколькими летными хитростями и управлением вашим скоростным бомбардировщиком, используйте пулеметы, ракеты и бомбы для выполнения своей задачи.

3. Во время атаки вражеских истребителей один из них поджигает ваш левый двигатель. Поэтому резко уменьшится маневренность и скорость вашего самолета. Огнетушителем необходимо сбить пламя, иначе все пропало.

Управление:

1 — передний обзор;
2 — обзор слева;
3 — обзор справа;
4 — бомбовый отсек;
M — карта;
O — влево;
P — вправо;
Q — вверх;
A — вниз;
X — огонь.

Выбор задачи. Когда загрузка программы закончится, полковник ВВС с помощью указки предложит вам выбрать тренировку (PRACTICE) или выполнение боевых задач (MISSION(S)). Используя клавиши **вверх** и **вниз**, сделайте выбор. Подтверждение выбора осуществляется клавишей **X — огонь.**

Тренировка. После выбора режима тренировки (PRACTICE), произойдет подгрузка дополнительной информации с ленты. В момент окончания подгрузки вы окажетесь над Ла-Маншем, где должны вступить в бой и уничтожить вражеский самолет. Если вы истратили весь боекомплект или топливо или получили серьезные повреждения, то возвращайтесь на базу.

Использование режима тренировки познакомит вас с самолетом и его управлением. Успешное завершение тренировки — это возвращение на базу целым и невредимым.

Боевые задачи. После небольшой тренировки вы можете перейти к более серьезным делам и выбрать одну из боевых задач (MISSIONS). Выберите себе задачу, а затем перенесите указку на BEGIN GAME (начало игры) и нажмите клавишу **огонь**.

После этого вам будет предоставлена возможность воспользоваться (ACCEPT) или отказаться (REJECT) от информации разведки (INTELLEIGENCE REPORT).

Разведданные. Центральный разведывательный отдел (СТВ) подготовил для вас разведсводку (INTELLEIGENCE REPORT). Точное местоположение вражеских целей вам укажет совершенно секретная информация от тайных агентов, групп движения сопротивления и воздушной разведки. Разведка также обеспечит вас информацией о погодных условиях, рекомендуемом вооружении и целеуказании. Вместе с разведданными, боевая карта отражает расположение основных городов и целей. После того, как вы откажетесь от просмотра карты, вам будет предоставлен пустой бомбовый отсек, готовый к загрузке боекомплекта.

Загрузка самолета боеприпасами и топливом. Итак, выбрав цель и ознакомившись с разведданными, вы готовы вооружить свой самолет. Если вы выбрали для уничтожения только вражеские бомбардировщики и истребители поддержки, то желательно, чтобы ваш самолет был легким, а значит, и маневренным. Следовательно, нужно загрузить самолет ракетами и боеприпасами для пушек.

Выбор вооружения. Если ваша цель — уничтожение подводных лодок и поездов, то, естественно, вам необходимо сделать максимальную бомбовую загрузку при минимальном количестве ракет и боезапаса для пушек. Если вы хотите получить статус настоящего аса и выполнить все четыре боевые задачи, то тщательно выбирайте вооружение, основываясь на своем умении бомбометания, ведения воздушного боя и данных разведки.

Перемещением желтого квадрата (DONE) вверх или вниз осуществляется выбор требуемой позиции (вооружения). Если вы желаете увеличить (уменьшить) число бомб, ракет, или боеприпасов для пушек, то необходимо переместить желтый квадрат на соответствующий символ: + (плюс) или – (минус). После того как вы загрузили максимальное количество того или иного вооружения, программа дает возможность пополнить боекомплект очередным его видом. Знаки + и – используются также для заправки топливных баков (FUEL). Особенно это важно при больших перелетах, таких как охота за подводными лодками (U-BOAT).

После того как вы вооружились, надо нажать DONE и начать взлет. Теперь вы направляетесь на выполнение реальной боевой задачи. Прежде всего, вместе со своим штурманом проверьте правильность выбранного курса.

Управление. Что вы видите на приборной панели?

КОМПАС. В начале компас показывает курс на юг (S). Изменение курса осуществляется перемещением **влево** или **вправо**. Компас будет все время показывать направление вашего движения. Темная линия, расположенная на компасе, показывает правильное направление для выхода на очередную цель. После того, как все цели будут уничтожены, последним вашим курсом должен стать курс на вашу базу.

РАДАР. В вашем распоряжении имеется два радарных индикатора:

1. Экран кругового обзора, расположенный справа, показывает относительное расстояние до вражеских самолетов;

2. Вертикальная шкала (слева от экрана кругового обзора) показывает, на какой высоте находятся вражеские самолеты по отношению к вам.

INTERCOM (внутренняя связь в самолете). Этот индикатор показывает нужные места вашего самолета (место пилота, место бомбардира или штурмана и т. п.). Когда этот индикатор мерцает, необходимо дважды нажать кнопку **огонь** и переместить джойстик в направлении требуемой части самолета, как это было описано ранее. Потренируйтесь обойти все эти места. Научитесь таким образом последовательно осматривать различные части вашего самолета, выбирая их соответствующей цифровой клавишей. Мерцающее изображение в центре индикатора сообщает бомбардиру о том, что вражеская наземная цель находится в прицеле.

AIRSPEED (измеритель скорости). Одно его деление соответствует 100 милям в час. Управление скоростью осуществляется с пульта инженера с помощью Boost (угол поворота лопастей) и Throt (ручки газа), а также правильным использованием закрылков.

ALTITUDE (высотомер). Каждое его деление соответствует 2000 футов. Управление высотой осуществляется с места пилота перемещением джойстика **вверх или вниз.**

HORIZONT (горизонт). Он показывает угол наклона самолета относительно горизонта. Изменяя угол наклона, можно поворачивать вправо или влево. Если изображение самолета на индикаторе находится в темном секторе, то вы снижаетесь, если в светлом — то набираете высоту.

Место инженера. Инженер/штурман управляет двигателями и лопастями винтов.

THROTTLE (RPM) (газ). Для регулировки газа необходимо разместить указатель джойстика над циферблатом RPM. Удерживая клавишу **огонь**, переместите джойстик вверх или вниз, выбирая требуемое положение ручки газа.

BOOSTER (угол поворота лопастей винтов). Разместите указатель джойстика над Booster'ом, остальное аналогично регулировке RPM. Газ и поворот лопастей функционируют совместно. Практически, газ — это акселератор, а угол поворота лопастей — переключатель скоростей. Для достижения наибольшей скорости необходимо установить обе ручки в верхнее положение. Помните, что обе регулировки должны находиться в постоянном балансе между собой. Это позволит эффективно использовать мощность двигателей, не дав им перегреться, а также сэкономит горючее. Если стрелка RPM находится в красном секторе, значит, двигатель перегрелся и необходимо немедленно сбросить газ. Если это не помогло, значит, двигатель уже горит. Чтобы предотвратить распространение огня, пользуйтесь огнетушителем. Если угол поворота лопастей винтов не соответствует выбранному положению ручки газа, то существенно уменьшается мощность двигателей (тяга).

FIREEXTINGUISHER (огнетушитель). Расположите указатель джойстика над огнетушителем. Удерживая клавишу **огонь**, переместите джойстик вправо, теперь огнетушитель может действовать. Пользуйтесь огнетушителем осторожно. После того, как двигатель погашен, он остается постоянно выключенным. Если один из двигателей сгорел, необходимо таким образом развернуть самолет, чтобы его курс был прямым.

TRIM (крен). Крен — управляется рулем и изменяет направление движения самолета. Разместите указатель джойстика над ручкой Trim

и, нажимая клавишу **огонь**, переместите джойстик вверх или вниз, контролируя изменение направления по компасу.

LANDINGGEAR (шасси). Шасси должны быть всегда убраны, за исключением тех случаев, когда вы резко снизите скорость. Это хороший тактический прием при попытке ускользнуть от вражеских истребителей. Удерживая клавишу **огонь**, опустите джойстик вниз, шасси будут выпущены и самолет начнет снижаться.

FUEL (горючее). Этот циферблат показывает количество оставшегося бензина. В полете почаще обращайте внимание на его показания, особенно на дальних трассах. Если бак пуст, загляните в бомбовый отсек. Используя джойстик, расположите указатель курсора над пустым топливным баком, а затем, используя клавишу **огонь**, сбросьте его. Избавившись от топливного бака, вы уменьшите загрузку самолета и, таким образом, сэкономите оставшееся горючее.

FLAPS (закрылки). Для того, чтобы выдвинуть или убрать закрылки, необходимо разместить указатель курсора над ручкой Flap, нажать клавишу **огонь** и перемещать джойстик вверх или вниз. Используйте закрылки, если возникла необходимость быстро погасить скорость, однако неумелые действия могут стать причиной аварии самолета.

Место штурмана. Карта отражает информацию, представленную в разведсводке. На ней показано местоположение целей, вражеские силы, стратегические резервы и их назначение, бомбардировщики, ракеты, подводные лодки, поезда, штормовые облака и ваш самолет. Обращайтесь к карте почаще и наблюдайте за тем, что на ней появится. Уничтожайте встречающиеся военные эшелоны, бомбардировщики и ракеты V-1. Подводные лодки должны быть уничтожены в местах постоянной дислокации, прежде чем они атакуют конвой союзников в Северной Атлантике.

Для экономии горючего старайтесь всегда двигаться к цели по прямой линии. Для этого надо следить за темной маркерной линией на компасе, которая показывает направление вашего движения. Держите этот маркер в центре компаса и следите за вашим продвижением по карте.

БОМБОВЫЙ ОТСЕК. Показывает, сколько у вас и какого вида вооружения осталось.

FUEL TANK (индикаторы топлива (1 и 2)). Показывают, нужно ли сбросить пустой бак с целью экономии горючего.

GUNS/ROCKET SELECT (переключатель вооружения). С его помощью производится выбор вооружения в зависимости от вида цели.

BOMB BAY DOOR (переключатель открытия бомбового люка). Открывает бомбовый люк для наблюдения за вражескими целями.

Тактика бомбардировки субмарин и эшелонов. Взгляните на навигационную карту для того, чтобы определить, как далеко вы находитесь от места расположения цели. Уменьшите высоту до 100 футов и скорость до 100 миль в час. Если вы над целью, то она должна быть видна в открытый люк, если нет, то сделайте разворот и зайдите на нее снова. Перемещая джойстик вверх, вниз, влево и вправо, совместите бомбовый прицел с целью. Если вам это удалось, то для бомбометания нажмите клавишу **огонь**.

TRAIN (эшелоны). Эшелоны с военнопленными направляются в Берлин. Вы должны остановить их и освободить военнопленных (P.O.W.). Целью должны стать вагоны, помеченные желтым крестом. И не дай Бог, если вы попадете в вагоны красного креста с военнопленными! Вы получаете право только на один удар по поезду, поэтому скорость и высота должны быть выбраны очень точно.

U-BOAT (субмарины). Подводные лодки готовятся к атаке кораблей в Северной Атлантике. Остановить их надо до начала атаки. Как только вы откроете бомбовый люк, они начнут погружение. Поэтому каждая из подводных лодок будет постепенно уменьшаться в размерах, что делает очень трудным попадание в цель. После погружения подводная лодка долго не будет всплывать, следовательно, при атаке надо правильно выбрать скорость и высоту полета.

Воздушный бой — тактика бомбардировщика. Крест (прицел) становится красным, когда вы находитесь в районе расположения вражеских целей. Перемещая джойстик, добейтесь совмещения прицела с целью. Переключитесь с использования пушек на ракеты, перейдя на экран бомбового отсека и нажав левый или правый переключатель. Вам дается две возможности для уничтожения воздушных целей ракетами. Вражеские истребители появляются неожиданно и без какого-либо предупреждения. Как только вражеский истребитель внезапно появится на радаре, то ваш самолет застынет на экране, изображающем карту. Вы должны как можно быстрее опуститься ниже истребителей. Делайте это, не жалея при этом топлива. Вражеские истребители атакуют всегда превосходящими силами, особенно если вы уничтожаете эшелоны или подводные лодки.

V-I BUZZ BOMBS (самолет-снаряд V-1). Остановите V-1 до того, как они будут выпущены по Лондону. V-1 летит медленнее, чем вражеский истребитель, однако если он пролетает в непосредственной близости, то взрывается и осколками поражает самолет.

BOMBERS (бомбардировщики). Уничтожайте вражеские бомбардировщики прежде, чем они достигнут Лондона.

Советы начинающему асу. Не щелкайте затвором дважды во время стрельбы, этим вы можете случайно переключить экран. При малой бомбовой нагрузке вам может потребоваться увеличение скорости для набора высоты. В этом случае надо сбросить часть бомб (или все), уменьшив тем самым вес и сопротивление воздуху. Об этом не надо забывать во время бомбардировки подводных лодок и поездов.

Экран состояния. Вы можете выяснить свое текущее состояние и остановить игру, нажав клавишу **Space**.

Количество очков:

Бомбардировщик	100
Успешное возвращение	2000
V-1	150
Дополнительные бомбы	50
Подводная лодка	250
Ракеты	30
Вражеские вагоны	200
Топливо	10
Вагоны с военнопленными	– 200
Пушка	10
Поезд	500

Поражение ракетами равно двойному поражению пушкой.

ADVENTURE "A" (PLANET OF DEATH)



Приключение "A" (Планета смерти) Artic

«Планета смерти» — это игра, в которой вы, не вставая со своего кресла, исследуете новый мир — чужую планету. Ваша цель — покинуть эту планету, обнаружив и освободив захваченный и неуп-

равляемый космический корабль. Вы встретите множество препятствий, которые необходимо преодолеть.

Для продвижения к цели вы можете использовать и обнаруженные предметы.

Компьютер будет действовать, как марионетка в ваших руках. Вы инструктируете его, используя короткие предложения, обычно состоящие из глагола и существительного. Если компьютер поймет вас, то выполнит команду, если нет, то попробуйте перефразировать ее.

Команды вводятся с помощью клавиши **Enter**, для удаления неверно набранных букв пользуйтесь клавишей **Delete**.

Поскольку эта игра очень большая, то программа имеет процедуру записи на кассету, с помощью которой вы сможете загрузить или записать игру на любой стадии, чтобы позднее вернуться к ней.

Для записи нужно набрать QUIT (закончить игру), компьютер спросит, хотите ли вы сохранить игру? Отвечайте Y (Да). Компьютер выведет READY CASSETTE (готовь кассету). Включите магнитофон на запись и нажмите любую клавишу. Запись занимает 2-5 секунд.

Когда вы в следующий раз загрузите программу, то компьютер спросит — желаете ли ввести предварительно записанную игру? При ответе Y (Да), опять засветится READY CASSETTE. Включите магнитофон на воспроизведение и нажмите любую клавишу. Игра начнется с того места, на котором была прервана.

ADVENTURE "C" (SHIP OF DOOM)

★★★★☆ T

Приключение "C" (Роковой корабль) — Artic

В разведывательном полете ваш корабль был поврежден гравитационным лучом, пущенным с корабля инопланетян. Фред, ваш любимый робот, информирует, что крейсер инопланетян участвует в захвате невольников-гуманоидов. Ваша цель — освободить корабль. Для этого нужно нажать управляющую кнопку в Главном Компьютерном Зале.

Вы инструктируете компьютер короткими фразами. Если компьютер не понимает вас — постарайтесь перефразировать команду. Для удаления букв используйте клавишу **Delete**.

Вы можете сохранить игру на любой стадии: наберите QUIT, компьютер спросит: «Хотите ли вы записать программу?» Если вы ответите Y — да, то компьютер даст сообщение: READY CASSETTE — готовь кассету. Пустите магнитофон на запись и нажмите любую клавишу. Запись идет около 2-3 сек. При пуске программы она спрашивает: «Желаете ли вы перегрузить предварительно записанную игру?» Если вы ответите Y, то компьютер опять даст сообщение: READY CASSETTE. Пустите магнитофон на воспроизведение и нажмите любую клавишу. Игра будет продолжена с того места, где вы ее остановили в прошлый раз.

ADVENTURE 1



Приключение 1 — Abersoft

Приглашаю вас в мир увлекательнейших приключений. Если вы хотите ознакомиться с инструкцией, то наберите слово INSTRUCTION и нажмите клавишу **Enter**.

Вы стоите в конце дороги. Вокруг вас лес, а впереди вы видите маленький кирпичный дом. Быстрый ручей протекает мимо домика и устремляется в овраг. Где-то совсем рядом находится огромная пещера, в которой таятся несметные сокровища.Все, кто попадал в эту пещеру, из нее не возвращались. Тем не менее, вам необходимо проникнуть в пещеру и попытать свое счастье.

Я (ЭВМ) — буду вашими глазами и руками. Управлять мной можно с помощью команд, состоящих из одного или двух слов. Предупреждаю, что при анализе команд я обращаю внимание только на первые четыре буквы каждого слова, поэтому, если вы хотите выдать команду NORTHEAST (северо-восток), то необходимо набрать NE, иначе я могу понять ее как NORTH (север).

Дополнительные сведения о правилах игры могут быть получены с помощью команд HELP и INFO.

Большинство слов словаря описывает местность и направление передвижения по ней. Для продвижения используйте такие слова, как: FOREST (лес), BUILDING (дом), ENTER (вход), EAST (восток), NORTH (север), WEST (запад), SOUTH (юг), UP (вверх).

Мне также известны различные предметы, находящиеся в пещере, например, BLACK ROD (черный прут). Эти предметы обладают различными свойствами. Черный прут — отпугивает птиц. Все имеющиеся у вас предметы используются по назначению с помощью моего словарного запаса. Для получения списка найденных вами предметов используйте команду INVENTORY (опись). Необходимо отметить, что пещера имеет множество запутанных лабиринтов и неизведанных троп, поэтому, если вы вошли в пещеру с севера, то это еще не значит, что вы выйдете из нее на юге.

Если вам захочется закончить путешествие раньше его реального окончания, наберите команду QUIT, и подтвердите свое желание (YES — Да).

Текущее состояние игры можно сохранить на ленте — команда SAVE. Запустить игру с момента остановки — команда RESTART.

Чтобы получить информацию о состоянии ваших дел, используйте команду SCORE (счет).

Для того, чтобы оценить количество найденных вами сокровищ, весь клад должен быть перенесен в безопасное место, которое находится в домике.

Если по каким-либо причинам вы теряете одну из своих жизней, то лишаетесь части уже набранных очков.

AFTER THE WAR (PART I, II)



После войны (Часть I, II)

Ocean

Вы идете по разрушенному войной городу, где на вас постоянно нападают десятки качков. Из окон домов в вас бросают гранаты с замедленными взрывателями. Приходится отбиваться. Выбор ударов очень широк. Ногами приходится пользоваться чаще, чем руками. Вашей силе мог бы позавидовать Арнольд Шварценеггер — одного удара достаточно, чтобы убить противника. От гранат необходимо убегать.

Во 2-й части игры у вас появляется суперавтомат, с помощью которого вы стреляете вверх, ведь оставшиеся в живых качки из 1-й части, засели в летающие тарелки и бомбардируют вас с воздуха.

Начальное меню:

1 — начало игры;
2 — клавиатура;
3 — Kempston-джойстик;
4 — Sinclair-джойстик.

Если выбрана клавиатура, то программа запросит назначение клавиш: огонь, присесть или удар ногой, пауза, выход в начальное меню. При игре джойстиком некоторые функции выполняются с помощью клавиатуры.

AGENT ORANGE



Оранжевый агент

A & F

Это, переделанная в аркадную игру, знаменитая программа с делящимися клетками — «Жизнь».

Вы — космический фермер, которому надо засеять плантации на восьми дружественных планетах и убрать урожай. У вас есть враги, мешающие вам, и сорняки, уничтожающие урожай. От врагов нужно увертываться либо их расстреливать. Сорняки же уничтожить ядохимикатом. Большие запасы «антисорнякового» препарата содержит последняя из планет. Наконец, собрав урожай, не забудьте вернуться на космический корабль.

Кроме обычных сельскохозяйственных работ игра содержит элементы торговли: вернувшись на свою планету, вы можете продать продукты и купить новый космический корабль. Основное же действие развивается на неосвоенных планетах, где вы управляете малюсеньким кораблем.

AGENT X



Агент Икс

Mastertronic

На одной из секретных баз разработано новое секретное оружие, способное уничтожить весь мир. Чтобы предотвратить катастрофу, силы безопасности направляют на эту базу своего агента. Агент-X сложил свои вещи в машину, ключ зажигания повернут, газ до упора — и вперед.

Первый уровень. Управляя автомобилем, вам необходимо избегать столкновений с танками и военными грузовиками, которые стараются сбить вас с дороги. В то же время вам необходимо тщательно следить за дорогой, так как на ней установлены мины в виде больших квадратов, которые вам необходимо перелетать. Будьте осторожны — экономьте линию жизни.

Второй уровень. Вы попадаете в подземелье, в котором вас будут стараться сбить тачки и роботы на колесах. Защищаться нужно ударом ноги в прыжке.

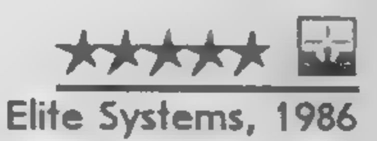
Третий уровень. Войдя в дверь с надписью NO SMOKING, вы оказываетесь лицом к лицу с адской машиной, которая пытается убить вас радиоуправляемыми снарядами. Будьте особенно внимательны и старайтесь не пропустить ни одного робота.

Четвертый уровень. Убив начальника, вы захватываете вертолет и отправляетесь за бомбой. Остерегайтесь электронных ворот и стартующих перед вашим носом ракет. На вас будут нападать охранники с

базы, которых вы должны подстрелить. Взяв бомбу, вам необходимо очень быстро вернуться на базу. Положив бомбу, вы должны еще быстрее вернуться туда, где вы ее взяли.

По ходу игры шкала, расположенная в правой части экрана, показывает, сколько еще надо пройти на данном уровне.

AIR WOLF 2



Воздушный волк 2 — Elite Systems, 1986

Эта программа относится к классу боевиков и несомненно понравится тем, кто ценит в игре возможность полетать и пострелять во все, что движется.

Итак, вы получаете в свое распоряжение самый современный вертолет и должны совершить на нем боевой вылет в совершенно фантастическом мире, полном невероятных опасностей. Почти все встречающиеся на пути объекты имеют одну цель — уничтожить вашу боевую машину, так что для того, чтобы выжить, остается одно — уничтожать все, что только можно.

Есть в игре и опасности совсем другого рода:

- кирпичные стены, их надо пробивать с помощью снарядов, а затем проводить вертолет в образовавшиеся дыры (минимальная ширина прохода должна быть не менее двух кирпичей);
- узкие проходы-коридоры, в них нужно «вписываться» очень точно и время от времени стрелять вперед, так как навстречу могут двигаться враги;
- вражеские пушки, они неуязвимы для вашего огня, их броня выдерживает даже прямое попадание снарядов, выпущенных орудием вертолета. А вот снаряды вражеских пушек смертельны для вас, и нужно успевать вовремя от них уклоняться. Есть и еще один способ прохождения пушек: надо вплотную пристроиться за вражеским объектом, который движется в нужном направлении, и под его прикрытием проскользнуть через опасную зону.

Помните! Столкновение с любым вражеским объектом или неподвижной преградой ведет к потере вертолета, а их в вашем распоряжении только три.

Обратите внимание на неуязвимые для вашего оружия объекты в виде небольших вращающихся «блюдечек» и постарайтесь почаще зацеплять их своим вертолетом. Они содержат в себе либо какой-нибудь вид оружия (спаренную ракетную установку, лазерную пушку) либо дополнительные маневренные двигатели. Все взятое из «блюдечка» можно включить и использовать или заменить содержимым следующего «блюдечка».

Информация о ходе боевых действий непрерывно выводится в верхней части игрового экрана: слева — количество набранных очков; справа — количество оставшихся в вашем распоряжении вертолетов (они показаны в виде красных сердец).

<u>**Управление.**</u> Меню в начале игры и перед каждым стартом дает возможность выбора управления:

1 — клавиатура

7 — вверх,	**6** — вниз,	**5** — влево,
4 — вправо,	**S.Shift** — огонь;	

2 — Kempston-джойстик; 3 — Cursor-джойстик;
4 — Sinclair-джойстик.

Нажатие клавиши **0** в этом меню запускает игру.

Кроме того, при любом способе управления задействованы еще три клавиши:

Enter — переключение оружия; **H** — включение паузы;
S — выключение паузы.

Рекорды регистрируются в таблице, при этом имя вводится перемещением курсора по таблице алфавита и нажатием на нужных буквах клавиши **огонь**. Для выхода в главное меню курсор следует перевести в правую нижнюю позицию алфавитной таблицы и нажать **огонь**.

"Питер", В. Овечкин

ALCHEMIST



Колдун — Imagine

Вы — колдун. Обладаете смертоносным лучом и способны превращаться в черта. Прогуливаясь по замку, следите за потерей как физической, так и волшебной силы. Овладеть этой игрой непросто, приходится долго разбираться, для чего предназначены разные предметы.

Управление:

1 — клавиатура; **2...4** — джойстики.

Управление с клавиатуры:

C.Shift, X, V, N, S.Shift — влево; **Z, C, B, M, Space** — вправо;
Q, U, E, T, O — вверх; **A, D, J, L** — вниз;
S, F, H, K, Enter — превращение.

ALIEN HIGHWAY



Пришельцы на шоссе — Vortex

Программой Alien Highway фирма Vortex продолжает сагу о борьбе землян с пришельцами. Вы управляете роботом по имени Vorton. В игре Highway Encounter пришельцы атаковали землю, а Vorton мешал их атакам, действуя в глубине их собственной империи. Финальная атака индустриального комплекса землян должна стать расплатой за действия пришельцев.

Alien Highway очень напоминает предыдущую игру. Шоссе, вдоль которого вы должны путешествовать с Vorton'ом, выглядит так же, как в предыдущей игре. Типы препятствий и пришельцы, с которыми вам придется иметь дело, те же самые.

Vorton — маленький робот, который скользит вдоль шоссе, толкая перед собой терратрон в виде маленькой пирамидки. Это ваше секретное оружие, которое будет приведено в действие, когда вы достигнете цели. Управление Vorton'ом относительно просто: увеличить/уменьшить скорость (**Q/A**), повернуть вправо/влево (**K/L**) и **огонь** — клавиши нижнего ряда. Играть возможно и джойстиком.

Пока вы на одной линии с терратроном, он движется перед вами, но когда вы начинаете смещаться, чтобы избежать пришельцев или объехать препятствия, вы можете потерять управление терратроном



и он начинает сползать в опасную зону шоссе. Можно исправить положение, вернувшись и возобновив управление терратроном.

Перед вами короткий отрезок шоссе, по которому вы перемещаетесь от нижнего левого угла экрана до верхнего правого. Вдоль каждой стороны шоссе проходит силовое поле, при соприкосновении с которым у Vorton'а забирается часть энергии. К потере энергии приводит и контакт с пришельцами.

Очень неудобно, что в игре только одна жизнь. У Vorton'а ограниченный запас энергии, и когда он израсходуется, игра заканчивается. Vorton'а можно подзарядить на энергетических станциях, для этого требуется настроить собственные энергетические уровни терратрона. Но вся ваша энергия будет отобрана за 1-2 секунды, если вы попадете в липкий угол шоссе. Все ваши усилия могут оказаться напрасными из-за одного неправильного движения.

ALIEN KILL



Уничтожь чужака

Единственная цель этой игры — уничтожить чужака, перемещающегося в верхней части экрана. Вы располагаетесь в нижней части экрана и вооружены магниевым лазером. Этим оружием можно пробивать дыры в красной кирпичной стене, за которой прячется противник. Чужак может спрятаться за барьер, который часто спасает его от неминуемой смерти. Кроме того, чужака защищают несколько белых чудовищ, которые выдерживают до 2-х поражений лазером. При попадании в них они становятся черными. И, наконец, время также не на вашей стороне: оно ограничено, так что спешите выполнить свою задачу. Время, отпущенное на игру, отображается узкой линией у основания экрана. В качестве премии за смерть чужака вы получаете 1000 очков.

Управление:

X — влево; **C** — вправо; **Space** — огонь.

ALIEN SYNDROME



Синдром чужака

British

Если вам захотелось сыграть в игру, в которой одновременно есть и хороший сюжет, и стрельба, и интересный лабиринт и, наконец, если вы захотели поиграть вдвоем с другом, то запускайте эту программу.

В одной из космических лабораторий были созданы гибриды животных, выделяющих из организма вещество, способное вылечить любую болезнь. Но произошла небольшая авария, повлекшая за собой большие неприятности. Из-за короткого замыкания в одной из комнат лаборатории взбесился один из гибридов. Разбив стеклянную колбу, в которой он находился, он принялся пожирать всех остальных нормальных гибридов, после чего скрылся в одном из труднодоступных отсеков лаборатории, где, подключившись к аккумуляторной батарее, принялся размножаться с неимоверной скоростью. Закончив размножение на одном из этажей лаборатории, он перебрался на другие, где проделал ту же операцию. Всему обслуживающему персоналу лаборатории грозит гибель. Каждая матка, рожденная гибридом, порождает до сотни огромных червей. Обслуживающий персонал лаборатории разбежался и попрятался по углам. Никакой возможности улететь нет, так как все корабли, на которых можно

было летать, уничтожены быстро размножающимися зародышами. Кто-то из людей все же пробрался в радиорубку и послал по рации сигнал бедствия на базу. Тут же был снаряжен корабль спасателей, командиром которого назначен Генри, а помощником стала его верная подруга.

Все заняли свои места, пристегнули ремни безопасности, диспетчер дал обратный отсчет, и корабль ушел с базы. После приземления вся команда направилась к дверям лаборатории, но встретилась с кошмарными червями. После небольшого боя команда вернулась на корабль. Генри и Джулиан решили бросить жребий, кто из них пойдет в корпус лаборатории для того, чтобы спасти людей, оказавшихся в плену кровожадных червей.

С этого момента и начинается твоя миссия. Ты должен выбрать, кем ты будешь управлять, Генри или Джулиан, или сразу двумя.

Выбрав, ты начинаешь игру. Твоя (или ваша) задача состоит в том, чтобы спасти товарищей из объятий кошмарных червей. Генри (Джулиан) собрал всех людей с первого этажа, и сразу же загорается надпись, что можно проходить на следующий уровень, но в промежуточном отделении отряд встретился с одной из маток, плодящей своих зловещих детенышей.

Увертываясь от плевков матки, ты должен долго стрелять в нее, чтобы уничтожить. Не забывай — слюна матки очень опасна для тебя. Уничтожив матку, ты вступаешь в схватку с огромным рогатым червем, который будет постоянно набрасываться на тебя. Увертываясь от его бросков, ты должен уничтожить его и пройти на второй этаж.

На втором этаже мутантов так же много, как и на первом. Они лезут изо всех щелей и дыр в полу. Собрав друзей, ты идешь на третий этаж. Попав в промежуточную комнату, ты опять сталкиваешься с маткой, у которой есть уязвимое место — голова.

На третьем этаже ты встретишься с самим гибридом огромной величины. У него тоже есть уязвимое место — глаз. Подбив глаз, ты сможешь беспрепятственно пройти в послудиюю комнату, где тебя уже ждет спасательная команда.

Упразление. На протяжении всей игры ты сможешь менять оружие и смотреть карту лабиринта:

L	— лазер;
F	— огнемет;
O	— пулемет, можно взять не более двух пулеметов;
FB	— плазма;
MAP	— карта лабиринта;
B	— бомба.

ALIEN-8



Чужая планета — Ultimate

В 2153 году автономный робот-исследователь потерпел крушение, попав в метеоритный поток. С большими трудностями он приземлился на своем корабле на ближайшую планету и принялся за ремонт.

В этой игре вам предоставляется возможность попутешествовать внутри космического корабля и собрать необходимые детали для ремонта. После того как вы найдете нужную деталь, ее необходимо поставить на свое место. Детали имеют различную форму, и ставить их необходимо туда, где мигает изображение этой детали. Когда вы

правильно поставите деталь, то в левом нижнем углу экрана, около изображения колокольчика, появится цифра 1 — первая деталь установлена и т. д.

Вам нужно работать спокойно, чтобы не перепутать детали, и быстро, чтобы закончить ремонт до того, как у вас кончатся жизни. Их всего 5, каждая длиной в 9999 единиц времени, чего вполне достаточно, чтобы выполнить ремонт.

Когда вы отремонтируете весь звездолет, можете спокойно покинуть эту планету, которая не представляет для вас никакого интереса, и отправиться в путешествие для дальнейшего изучения межзвездного пространства.

ALIENS



Чужезвездные монстры — **Electric dreams**

Каждый, конечно, смотрел художественный фильм «Aliens» (чужезвездные монстры), сюжет которого лег в основу одноименной игрушки.

В игре, как и в фильме, происходит поиск королев (Queen of Aliens). Но в игре королеву ищет не Ripley, как в фильме, а специальная экспедиция. В миссии участвуют шесть человек, заранее посланные на помощь колонизаторам (спасательная экспедиция). В состав спасательной экспедиции входят:

1. Риплей — летный офицер, эксперт по «чужим», пилот;
2. Бурке — консультант колонии (группа командиров Space Marines под руководством капитана Гормана);
3. Горман — пилот, навигатор, электронщик;
4. Хинс — капрал, пилот, специалист по оружию;
5. Бишоп — электронщик, пилот;
6. Васньюез.

Главным во всей игре является амуниция (оружие), которая расходуется довольно быстро, а пополнить ее можно только в помещении 28 — оружейная. Предлагается разделить всю группу на две части по три человека. Группа первая — боевая, вторая — очищающая.

Боевая группа под руководством Риплея идет по дороге до помещения 78, но осторожно, без уничтожения «чужих». Простейший маршрут: с 1 по 4, потом влево, с 10 по 36, потом опять влево до 69, потом прямо до 72, затем влево до 107, вправо до 161 и затем прямо до 78.

Когда в помещении 78 встретите «чужого» — разнесите его в щепки. Когда вся тройка будет в сборе, одному надо идти на связь прямо до 187. Один из группы, рискуя жизнью, выполняет боевой рейд (его жизнь в ваших руках). Убивайте всех чужих, двигаясь по следующему маршруту: 188-189-190-223-224-240-239-246-241-227-228-229-230-247-248. Оставшиеся двое должны иметь полные магазины и полную энергию (FULL). Они идут спокойно до 247, но дальше — с предельным вниманием, потому что в 248 помещении находится королева. Затем вы должны разнести королеву в пух и прах, не забывая и о страже, и очистить помещение от яиц и коконов. После этого появляется возможность возврата в комнату 1. Это и является сигналом для группы очищения.

Оставшимся трем из группы очищения нужно раздавить все живые существа (коконы тоже) и вернуться в помещение 1.

После сбора всех оставшихся в живых на базе появится возможность до конца выполнить свою задачу.

Внимание:

1. Всегда целься в голову.
2. После очищения сектора, перед второй группой, «запечатай» его, стреляя в контакт у дверей.
3. Не убивай безоружного ребенка. Это девочка. За ее обнаружение получишь 100 очков.
4. Не пробуй силой открыть запертые двери — не хватит здоровья.
5. Не устраивай бой в помещении генератора.

Комнаты: 1 — операционная база; 28 — оружейная; 78 — центр управления; 174 — генератор; 248 — помещение королевы.

AMAUROTE



Mastertronic

Ваша задача — очистить город от насекомых. У вас в распоряжении боевая машина «Арахнус-4», радарное оборудование, связь с базой, 30 бомб и 5 млн. долларов. Население покинуло город, армия бессильна, вся надежда на вас.

Положение в городе. Город разделен на 25 районов. У вас есть карта, и вы можете посещать эти районы в любом порядке. Каждый из них представлен на карте кружочком. Если вам удастся уничтожить всех насекомых в районе, вы возвращаетесь к карте.

Насекомые. Существует три типа насекомых: матка, трутни и разведчики. Матка находится под постоянной охраной и выполняет две функции — отдает приказания трутням и выводит новых насекомых. Каждый раз, когда вы убиваете насекомое, она выводит новое, но время вывода зависит от того, когда ее последний раз кормили трутни. Разведчики летают по городу в поисках пищи. Если они увидят вас, то помчатся с сообщением к матке, и у вас начнутся неприятности.

Бомбы. Бомбы бросаются по направлению движения. Для уничтожения матки нужна супербомба. На нее вы можете сделать заказ в любое время. Если бомба запущена, нельзя запустить следующую, пока первая не взорвется.

Радио.

1 — заказать бомбу;	**2** — заказать супербомбу;
3 — ремонт;	**4** — выход из города.

Бомбы доставляются в город по воздуху и обнаруживаются с помощью радара. Если «Арахнус» потерпел серьезную аварию, вы можете заказать новую машину, но это стоит дорого.

Радар. Вы можете запрограммировать радар на отыскание ближайшего насекомого, матки или бомбы. Для этого нажмите нужную клавишу и следите за указателями.

Управление:

Y...P	— вправо/вверх;	**H...Enter**	— вправо/вниз;
Q...T	— влево/вверх;	**A...G**	— влево/вниз;
B...Space	— огонь;	**C.Shift**	— радио.

Радар:

Z — поиск насекомых; **X** — поиск матки; **C** — поиск бомб.

ANTICS (THE BIRDS AND BEES)



Шалости (Птицы и пчелы) Bug-Byte

В этой игре тебе придется представить себя пчелкой. Тебя обидели. Твой брат Борис похищен и спрятан в большом подземном муравейнике. Если никто не поспешит на помощь, Борис погибнет без солнца и цветов. Разве ты можешь допустить это? С другой стороны ты знаешь: для того, чтобы пробраться к нему, необходимо преодолеть много препятствий.

Муравьи создали большой лабиринт со множеством замаскированных переходов, которые откроются перед тобой, если ты коснешься нужного цветочка-переключателя. Муравьи и другие насекомые охраняют свой дом и будут мешать тебе. Каждое столкновение с ними отбирает у тебя силу и пыльцу для полетов. Если увидишь цветок, быстро садись на него, и ты почувствуешь прилив сил, а на крыльях у тебя появится пыльца.

По лабиринту ползают маленькие гусеницы, которые абсолютно безвредны. Очень опасны божьи коровки, так как от прикосновения к ним у тебя уменьшаются силы. Помни, нельзя садиться на неприметные бугорки — это ловушка. Во время игры ты постоянно получаешь информацию: сколько у тебя пыльцы, сил, и какую часть задания ты уже выполнил.

Борис знает секрет бессмертия. Секрет закодирован в цветках, ты их должен собрать — тогда вернешься с братом в улей.

APPLE JAM

Яблочный джем DK'Tronics, 1984

Эта типичная аркадная игра предназначена главным образом для детей: она незатейлива по сюжету и очень проста в управлении.

Вы попали на фабрику по изготовлению яблочного джема. Повезло! Ведь вы так любите сладкое! А здесь можно получить порцию джема прямо с конвейера или поймать солидную каплю из-под разливного крана. Да вот беда, оказывается, джем любите не только вы: на фабрике полно крыс, и весь джем, который вы не успеете съесть, попадает прямиком в их норы. Поедая его, крысы начинают расти как на дрожжах и становятся опасными. Укрыться от них удается только в лифте или в сауне, а если изловчиться, то можно придавить лифтом одного-другого грызуна.

Предупреждаем, не следует есть больше пяти порций джема подряд! Делайте перерывы с заходом в сауну, иначе не обойтись без приема не очень вкусных пилюль (Pills), да и те помогут не более трех раз, а потом попадете в руки врачей. Не обойдется дело без скорой помощи и в том случае, если вас укусит крыса или оса (осы, оказывается, тоже неравнодушны к сладкому).

А теперь, зная все необходимое, можно смело отправляться за джемом.

<u>Управление.</u> После загрузки программы появляется краткая инструкция:

5 — влево; **8** — вправо;
I — вызов инструкции; **S** — старт игры;
R — сброс лучшего результата;
A — переназначение клавиш;
H — остановка (для продолжения игры — любая клавиша).

В ходе игры на экран выводятся: в синем прямоугольнике — ваш результат, в красном прямоугольнике — лучший результат.

"Питер", В. Овечкин

AQUAPLANE



Водные лыжи Quicksilva

Вы — опытный капитан быстроходного катера. За вашим катером скользит спортсмен-воднолыжник. Ваша задача — благополучно отбуксировать его, минуя всякого рода препятствия, встретившиеся на пути.

В игре несколько уровней.

Управление:

S	— старт игры;	H	— останов в игре;
7	— движение катера вверх;	6	— движение катера вниз;
0	— увеличение скорости;	J	— управление джойстиком.

После окончания игры на экране появится сообщение: «Вы набрали за сегодня ... количество очков».

Теперь используйте управление **вверх** и **вниз**, чтобы выбрать букву, которая печатается нажатием клавиши **0**. Чтобы закончить набор вашего имени — выберите " " (пробел). Для старта нажмите S.

ARCADE FLIGHT SIMULATOR

Имитатор воздушного боя

Воздушный бой (вид сверху). Управляя высотой и направлением полета, необходимо выйти на противника и уничтожить его. Если кончаются боеприпасы или горючее, можно их пополнить, подхватывая контейнеры с земли. Играть можно вдвоем.

Управление:

1, 2	— выбор;	**W, S**	— вверх, вниз;	**X, C**	— влево, вправо;
Z	— огонь;	**Space**	— старт.		

ARKANOID 2



Imagine

Игру можно сравнить с простым теннисом: та же бита, та же игра в одни ворота.

После загрузки игры на экране высветится таблица рекордов. Вам следует нажать **Enter**, затем **Space**, после этого можно приступать к игре.

Игра содержит 68 игровых полей, каждое из которых не похоже на другое, но за одну игру можно пройти только 34 из них. Это связано с тем, что переход на другое поле происходит случайным образом. Вначале вы находитесь на красном поле. Внизу его находится бита, которой можно управлять. Нажимая клавиши **V** и **B**, вы заставляете биту двигаться вправо и влево соответственно. Удар по мячу производится клавишей **A**. Вам нужно выбивать кирпичики и при этом стараться не терять мяч. Время от времени на месте выбитых кирпи-

чиков сразу появляются полупрозрачные кирпичики, которые падают вниз. Это призы, все их можно ловить, но не все они полезны вам.

Обратите внимание на букву, находящуюся внутри кирпича-призрака. Она говорит о том, что произойдет на экране, когда вы поймаете этот приз.

B — самый желанный приз: вы приобретаете возможность попасть на следующий игровой экран. Как только вы его поймали, в правом и левом углах экрана начинают вибрировать стенки. Направив туда биту, вы окажетесь на следующем уровне игры. Причем, большое значение имеет, налево вы пойдете или направо.

C — «магнитный» приз: мячик станет прилипать к ракетке.

D — этот приз относится к разряду множительных: количество мячей на экране увеличится.

E — очень удобный приз для новичков: ваша ракетка увеличится в 1,5 раза. Но не ловите второй такой же — ракетка уменьшится до нормального размера.

F — приз влияет только на состояние счета.

G — тому, кто поймает этот приз, судьба подарит пышный хвост, который будет тянуться за битой. Нужно уметь им управлять, иначе потеряете его.

L — этот приз позволит стрелять по кирпичам. Стрелять лучше всего по левой стороне (это удобнее) и по бело-серым кирпичам (мячом их выбить тяжелее).

M — приз дробит шарик на три части. Достаточно удерживать один шарик, и он будет делиться. Действие приза заканчивается при поимке следующего.

R — приз вызывает уменьшение биты в 1,5 раза, но если вы поймаете еще такой же кирпич, бита станет нормальной.

S — скоростной приз. Поймайте его, и скорость мяча уменьшится. Действие приза непродолжительно и на действие других призов не влияет.

T — этот приз подарит вам еще одну биту, жестко связанную с первой.

V — этот приз относится к категории вредных. Поймав его, вы заставите двигаться фоновое поле экрана. Это затрудняет работу с шариком.

Если вы поймали приз в виде черепа, то вы можете выбрать из трех предоставленных возможностей: получить ракетку, которая поможет вам разнести в клочья все кирпичики, находящиеся в зоне обстрела; можно обрести возможность выбивать те кирпичи, которые до этого не удавалось выбить, и мяч не будет отражаться от кирпичей; можно получить цепочку шариков.

Теперь поговорим об уровнях игры. Играя, вы встретите такие кирпичики, которые не выбиваются, и которые, после того, как вы их выбьете, снова появляются на экране. Не тратьте на них время — бесполезно. Вы также встретитесь с полупрозрачными предметами, похожими на леденцы, которые меняют траекторию мяча. Они могут как мешать вам, так и помогать.

Несколько советов, как следует проходить некоторые уровни. На наш взгляд, самым сложным является 17-й уровень, в котором вы встретитесь с пауком. Паука можно убить, если нанести ему 30 ударов и не потерять при этом мяч. Следующий сложный уровень идет, как правило, за 17-м. В нем имеется три ряда «зарастающих» кирпичей. Бросайте мяч в третий кирпич справа. Как только он

пропадет, потеряйте мяч и, как только снова начнется игра, закиньте мяч в образовавшийся проем.

И напоследок. В конце игры вы встретитесь с человеком, который будет кидать в вас кольца дыма. Необходимо не только кидать в него мяч, но и уворачиваться от колец.

ARMY MOVES



Боевой поход — Imagine

Эта игра для настоящих мужчин, тех, кто стреляет раньше, чем думает, кто все видит и ничего не боится.

Солдат должен добраться до лагеря. Он садится в автомобиль и едет. На машине установлена пушка и ракетная установка. На мосту, по которому проезжает солдат, множество выбоин и дыр, которые надо перескакивать, чтобы не свалиться в реку. С другой стороны реки наезжают другие машины и налетают самолеты.

В конце моста солдат выскакивает из автомобиля и пересаживается в самолет. Он пролетает над территорией, усеянной стреляющими бункерами, потом над морем, где все время всплывают подлодки и, наконец, высаживается в лесу.

Начинается марш-бросок сквозь джунгли. Здесь надо перепрыгивать с островка на островок, выступающие из глубокого болота. А в зарослях его поджидают замаскированные фигуры, которые бросают гранаты.

Через болото можно пройти к спрятанному в джунглях лагерю. Вдоль колючей проволоки ходят охранники с карабинами, тут уж надо двигаться и стрелять побыстрее.

Наконец, солдат достигает цели — здания, стоящего посреди лагеря. Достаточно войти внутрь и его задача выполнена.

Поскольку все этапы игры не помещаются сразу в память компьютера, она разделена на две части, вводимые отдельно. После прохода первой части выдается код, необходимый для запуска второй.

ASTRO MARINE CORPS 1



Корпус астронавтов 1

Вы — отважный астронавт-разведчик борющийся с чудовищами чуждой цивилизации. Родная земля помнит о вас: с неба периодически падают контейнеры, в которые необходимо стрелять и подбирать их содержимое. В пути избегайте деревьев-людоедов и ложных лифтов, их надо перепрыгивать. С этажа на этаж перемещайтесь на лифте — встаньте на него и он сам доставит вас куда следует. Всех противников уничтожайте, а рвы перепрыгивайте.

1 — начало игры;
2 — 1/2 игрока;
3 — джойстик/клавиатура;
4 — назначение клавиш:
вправо, влево, вверх, вниз, огонь, граната, пауза, выход в начальное меню.

ASTRO MARINE CORPS 2



Корпус астронавтов 2

Игра аналогична Astro Marine Corps 1, только графика — как в настоящем мультфильме.

На горизонте — чужое солнце, в багровых облаках — незнакомая луна, из под земли вырываются огненные факелы, а в небе ярко сверкают молнии. Планета кишит ползунами, стремящимися вас засосать. Перепрыгнуть через вереницу ползунов очень сложно, но выход есть! Над каждым ползуном витает его жизнь, и если ее поразить, то ползун исчезнет. Управление аналогично AMC 1.

ASTROBLASTER

Астробластер — **Quicksilva**

На ваш планетолет в открытом космосе напали хищные космические птицы. В принципе, вы обречены, но как истинный астронавт боритесь за свою жизнь: постарайтесь уничтожить как можно больше этих тварей. Дается 5 попыток.

После загрузки программы нажмите клавишу **K**, если будете управлять игрой с клавиатуры, и **J**, если будете использовать джойстик.

Управление:

6 — маневр влево;
7 — маневр вправо;
S — старт игры;
O — огонь;
H — останов в игре.

После окончания игры занесите свое имя из 3-х символов в таблицу результатов. Выбор символов имени осуществляется при помощи клавиш управления **6** и **7**, а переход к следующим символам и внесение имени в таблицу — нажатием **O**. Для возобновления игры нажмите **S**.

AUSTERLITZ

Аустерлиц — **Lothlorien, 1986**

Игра разработана для версии компьютера 128K и относится к лучшим стратегическим играм этой фирмы.

В основу игры положена битва при Аустерлице, в которой Наполеон разгромил значительно превосходящие его объединенные войска Австрии и союзной с ней России. Сражение произошло в 1805 году. В основу успеха наполеоновских войск легли три фактора. Первый — прекрасно обученные войска. Второй — военный гений Наполеона. И, наконец, третий фактор — более опытный штаб армии Наполеона по сравнению с генералами войск союзников.

Ваша задача — повторить успех Наполеона как в стратегическом, так и в тактическом плане. В игре предусмотрено повышение уровня сложности.

В игре есть две характерные черты, отличающие ее от прочих игр этого жанра.

Во-первых, предполагается, что командиры ваших частей хорошо подготовлены и во многих случаях решения по отдельным деталям боевых ситуаций принимаются и без вас. Можете даже полностью передать им управление войсками.

Во-вторых, для наиболее близкого приближения к реальности, существуют скрытые перемещения войск противника. Так, по мере

перемещения частей армии Наполеона, вы можете терять их из виду и вновь обнаруживать только в результате прямого столкновения.

Техника игры несложна и соответствует большинству игр этого жанра. На результат боевых действий оказывают большое влияние факторы местности и морального состояния войска. Местность, во-первых, определяет, на какое расстояние то или иное подразделение может быть передвинуто за один ход и, во-вторых, влияет на силу подразделения, находящегося в обороне. Понятно, что горный хребет оборонять проще, чем заболоченную долину.

Моральный фактор учитывается так: боевая мощь частей рассчитывается из условия: 500 человек — одна единица силы. Тогда часть в составе 4500 человек имеет 9 единиц. При максимальном моральном факторе к ее силе прибавляется еще 5 единиц, что эквивалентно увеличению численности боевой части на 3000 человек.

Техника управления игрой чрезвычайно похожа на технику игры Overlord, в которой вы решаете задачу высадки союзных войск во Франции в 1944 году.

AUTO CRAS



Эта игра — имитатор известного всем аттракциона — катание по площадке на электрических автомобильчиках, окруженных со всех сторон резиновым буфером. Однако катание превращено в борьбу за выживание — вы стараетесь задавить вашего противника и наоборот. Первая возможность погибнуть — пока вы бежите по площадке, чтобы занять свободную машину, другая — от удара сзади в ваш автомобиль. Справа на экране отображается скорость ваша и противника.

Управление — клавиатура или джойстик.

AVALON



Авалон — **Hewson**

Вы — волшебник, намеревающийся покончить со злом в лабиринте подземных пещер. В них обитают духи, скелеты, призраки, защитник хаоса и семь волшебников.

Вы сможете летать по помещениям, после того, как произнесете заклинание. Преследуемые всевозможными монстрами, живущими в пещерах, вы должны искать свитки с заклинаниями и тем самым накапливать силу. Она пригодится вам, чтобы заморозить врагов или создать слугу, который помог бы вам искать волшебную эктоплазму.

Чтобы пробраться в недра земли, вам придется проследовать через уровень с закрытыми дверями и найти сундук с сокровищами, где и спрятан ключ от подземелья.

Путешествуя, вы постигаете премудрости волшебства, и вам присваивается соответствующая квалификация. Она состоит из степени и ранга. Степень определяет то физическое состояние, которого вы достигли в игре. Она растет от ученика до верховного мага. Ранг характеризует ваше мастерство волшебника и от соискателя вы можете достичь почетного титула лорда магов.

Волшебство — важная часть игры. Все заклинания, которые у вас есть, изображаются на специальном рулоне. Вы должны выбрать

джойстиком нужное заклинание. Даже движение начинается с заклинания, так что волшебное и физическое в игре тесно переплетено.

BACKGAMMON

★★★★☆

Нарды Hewson

Доска состоит из 24 клеток, обозначенных цветными треугольниками, и разделена на 4 поля по 6 клеток в каждом. Каждая клетка обозначается своей буквой (от A до X). Компьютер играет сверху красными фишками, а вы снизу — синими. Вертикальная полоса, делящая доску пополам, называется барьером. Два поля справа от барьера — внутренние поля, слева — внешние.

Ваша цель — передвинуть все свои голубые фишки на внутреннее поле (от S до X), а затем убрать их с доски в корзину раньше, чем это сделает компьютер на своем внутреннем поле (от A до F).

Условия игры. Вы и компьютер по очереди бросаете кости и передвигаете одну или более фишек на число клеток, выпавших на игральных костях. Вы двигаетесь против часовой стрелки, а компьютер — по часовой. Если вы хотите передвинуть только одну фишку, то вначале играется большее число, а затем — меньшее. Если выбрасывается дубль (1:1, 2:2, 3:3 и т. д.), то цена броска удваивается, и вы имеете право сделать 4 хода.

Блокирование. Если игрок имеет 2-е и более своих фишек на одной клетке, то эта клетка блокирована для противника, то есть противник не может поставить на эту клетку свою фишку или оттолкнуться от нее для последующего движения.

Удар. Если игрок имеет только одну фишку на клетке, то противник может поставить свою фишку на эту клетку или оттолкнуться от нее, при этом фишка игрока отправляется на барьер.

Барьер. Если игрок имеет одну или более своих фишек на барьере, то он обязан прежде, чем продолжить игру, поставить свои фишки на свободные клетки внутреннего поля противника. Игрок, который не может полностью уйти с барьера, теряет свой ход или часть хода.

Выброс фишек в корзину. Если игроку удалось поставить все свои фишки на свое внутреннее поле, он имеет право начать выброс фишек в корзину. Номер клетки, с которой игрок (противник) имеет право выбросить фишку, указан на игральной кости. Вначале выбрасывается больший номер, затем меньший. Номер клетки определяется, начиная с X, на вашем внутреннем поле. Если выпал номер меньше положения крайней фишки (например, S), то игрок должен передвинуть крайнюю фишку вперед (к X).

Двойной кубик. В начале игры кости находятся в центре барьера и показывают либо 64 (что в действительности — 1), либо 2. Когда кубик находится в таком положении, игрок может предложить своему партнеру дуплет. Это предложение делается перед тем, как бросить кости.

Если противник отклонил это предложение, то он проигрывает число очков, выпавших на кубике. Если предложение принято, то кубик переворачивают в следующее самое большое цифровое значение и перемещают ближе к игроку, принявшему предложенный дуплет. Тот игрок, который бросает кубик, может предложить другой дуплет (чтобы игра была в его пользу), иначе и право объявить дуплет и кубик перейдут в другие руки.

SCORING — ведение счета. Игрок, первым убравший все свои фишки, выигрывает, по крайней мере, число очков, выпавшее на двойной кубик.

Если противник не убрал ни одной своей фишки, но не имеет своих фишек на барьере или на поле противника, то выигрывающий получает двойное количество очков, выпавших на двойном кубике. Если проигрывающий имеет фишку на барьере или на внутреннем поле противника, то победивший получает количество очков в три раза большее, чем указано на двойном кубике.

Как можно научиться играть. Если вы незнакомы с правилами игры в нарды, то можете научиться этому во время игры, так как программа компьютера не позволит сделать вам неправильный ход. А также объяснит, почему этот ход неправильный. После того, как вы введете программу, вам будет задано два вопроса.

Во-первых, вас спросят об уровне игры. Нажмите клавишу 1...4, где 4 — это самый высокий уровень игры.

Затем вас спросят хотите ли вы бросать кости сами. Нажмите Y или N (Да или Нет). Y — если вы убеждены, что компьютер мошенничает, или если вы хотите играть против другого компьютера.

Когда уровень игры будет установлен, счет будет показан вместе с уровнем игры. Вам будет предоставлена возможность вернуться к началу (Y) или продолжить игру (N).

Если вы не отвечаете в течение 40 секунд, компьютер автоматически показывает правильный ход. После нажатия клавиши N появляется игровое поле и бросаются кости для того, чтобы определить, кто будет играть первым. «Двойной кубик» находится посередине барьера, с цифрой 64 сверху, что в действительности означает 1. Это может показаться странным, но по традиции на двойном кубике нет цифры 1 и 64 используется для обозначения как 1 так и 64. Если выпадет дубль, то ставка удваивается и кости бросаются снова и снова, пока не перестанет выпадать дубль.

Ваша кость верхняя. И тот, кто выбросит больше очков, тот и ходит первым.

Если при вашем ходе выпало H, где H — число на одной из костей, вы отвечаете ходом, нажав на одну из клавиш, которые подразделяются на три категории:

1. от A до X — передвинуть (убрать) фишку с этого поля;
2. Y — убираем фишку с барьера;
3. Z — играем другой костью.

Ваша фишка будет передвинута. Если ваш ход неверен, компьютер по вашему заданию проинформирует вас, почему ход неверен, и попросит вас переходить. Если вы лишены возможности сделать ход, компьютер проинформирует вас об этом и наступит его очередь ходить. Даже нажав клавишу, чтобы сделать ход, у вас остается возможность переходить. Для этого нужно нажать клавишу **Delete** O это вернет вашу фишку в первоначальное положение. Затем вы сможете сделать новый ход. После того, как сыграл компьютер, вы можете повторить ход сами, нажав клавишу **D**. Если вы хотите сделать новый ход, нажмите **Enter**, чтобы бросить кости.

Если предлагается дубль — используйте Y.

Если вы нажимаете на Y (Да), тогда на «двойном кубике» будет удваиваться число и кубик будет передвинут на вашу сторону.

Если вы нажимаете на какую-либо другую клавишу, чтобы отказаться, то компьютер попросит у вас подтверждения отказа. Тогда

нажмите R. Игра закончится выигрышем ставки, выпавшей на кубике компьютера.

Если вы хотите сравняться уровнем игры со ZX Spectrum, вам следует сыграть серию игр. Победит тот, кто первый наберет 11 очков. В любой момент, нажав клавишу I, вы можете спросить у компьютера, какой ход он вам порекомендует.

BALLBREAKER



Мяч-разрушитель CRL, 1987

Вы должны, управляя битой, отбивать шарик, стараясь попасть в какой-либо элемент (блок) постройки, размещенной перед вами. Элемент, в который вы попали, исчезнет, а вы получите очки. Блоки могут быть нескольких типов:

1. При попадании исчезают, давая очки.
2. Исчезают со второго попадания.
3. Вообще не разрушаются.
4. Воздействуют на вас или на шарик. Воздействие выражается в зависимости от внешнего вида блока. Это может быть замедление движения шарика и т. д.

Всего вам дается 3 шарика. Почти на всех уровнях есть пирамидка, при попадании в которую вы сразу выходите на следующий экран.

Более подробно о виде блоков и количестве очков, получаемых за их уничтожение, вы узнаете, запросив HELP (помощь). Она сама нарисует внешний вид блоков и проставит очки.

В игре встречаются враги: лягушки и волчки. При столкновении с кем-либо из них вы сразу погибаете и игра заканчивается. Поэтому вы должны до столкновения успеть их уничтожить. Это можно сделать двумя способами: ракетами и шариком. Если вы попадаете во врага шариком, то убиваете его. Но если шарик уйдет за пределы игрового поля, то новый не появится до тех пор, пока вы не истребите всех врагов при помощи ракет. В некоторых зонах нужно воспользоваться молнией. Учтите, что враги перемещаются по прямой линии, и если перед ними есть преграда, они останавливаются, упершись в нее. Если у вас не имеется ракет и шарика при появлении врагов, то вам придется закончить игру. В начале игры вам дается 10 ракет.

BARBARIAN



Варвар Palace

Если вы любите играть в такие игры, как Karate, Fist, Kung Fu, то вам, несомненно, должна нравиться игра Barbarian.

В эту игру обязательно играют вдвоем. Вы можете сразиться со своим другом или поиграть с компьютером. Для знакомства с Barbarian и отработки ударов потренируйтесь в игре сами с собой, выбрав из меню игру для двух человек, а управляя только одним.

Каждому игроку дается три жизни, они отражаются в верхних углах экрана в виде красных кружков. При пропуске удара противника часть кружка поедает змея.

Если противники не могут друг друга победить, то по истечении фиксированного времени компьютер меняет картинку, не забывая перенести оставшиеся жизни и очки.

BARBARIAN II



Варвар II — **Palace**

Леденящий душу боевой клич разорвал тишину доисторического леса, и двое Варваров сошлись в смертельном поединке. Выяснение отношений может происходить в трех вариантах:

1. Машины с машиной (вариант DEMO).
2. Человека с машиной (ONE PLAYER).
3. Двух людей между собой (TWO PLAYER).

PLAYER 1 — Варвар без усов и с повязкой на голове. Во время поединка с машиной вы будете управлять именно им. При переопределении клавиш будут использоваться такие обозначения:

UP	— вверх;	DOWN	— вниз;
LEFT	— влево;	RIGHT	— вправо;
HIT	— удар;	QUIT	— выход из игры;

PAUSE — перерыв в игре (повторное нажатие — продолжение).

Полезно для начала посмотреть на действия Варваров в режиме DEMO и опробовать основные приемы в режиме TWO PLAYER, тогда второй Варвар не помешает вам спокойно тренироваться. Выносливость бойца определяется числом красных шариков (слева для первого игрока, справа для второго).

Помните, что выжить в жестокой борьбе за жизнь в эти доисторические времена вам поможет лишь знание приемов рукопашного боя. Условимся, что ваш боец стоит лицом направо. Следует также обращать внимание на порядок нажатия — направления нажимаются одновременно, а HIT — перед ними.

Управление:

UP	— прыжок;
HIT/UP	— удар мечом сбоку в голову;
RIGHT/UP	— блок мечом вперед;
HIT/RIGHT/UP	— удар головой;
RIGHT	— движение вперед;
HIT/RIGHT	— удар мечом сбоку на уровне пояса;
RIGHT/DOWN	— подкат вперед;
HIT/RIGHT/DOWN	— удар ногой;
DOWN	— присесть;
HIT/DOWN	— удар мечом из приседа;
LEFT/DOWN	— откат назад;
HIT/LEFT/DOWN	— удар мечом сверху;
LEFT	— движение назад;
HIT/LEFT	— прыжок вперед и удар мечом по шее;
LEFT/UP	— блок мечом вверх;
HIT/LEFT/UP	— «восьмерка» мечом вперед.

BARBARIAN III



Варвар III

Вместе с варваром ты попадаешь в древнюю страну, полную опасностей и неожиданностей. Твоя задача — убить злого колдуна и вернуться назад с победой. Для этого тебе надо, используя меч, а потом найденный лук и стрелы, пройти всю страну, населенную различными чудовищами, лягушками, воинами и ведьмами, по пути подбирая стоящие вертикально красные стрелы для лука.

Управление довольно сложное и требует хорошего владения джойстиком или клавиатурой. В нижней части экрана находятся прямоугольники, которые символизируют:

1 — движение влево;
2 — подниматься по лестнице;
3 — спускаться по лестнице;
4 — движение вправо;
5 — (предстоит догадаться вам самим);
6 — прыжок-сальто в направлении движения;
7 — бег по направлению движения;
8 — удар мечом, выстрел из лука, защита щитом;
9 — прыжок сальто через спину;
10 — бросить все и спасаться бегством.

Для выполнения какой-либо функции надо поместить указатель на нужный прямоугольник (затемнить его) и нажать **огонь**.

При нажатии клавиши **Space**, возникает другой ряд прямоугольников, обозначающих:

1 — взять предмет;
2 — обмен предметов;
3 — оставить предмет;
4 — наличие меча;
5 — наличие щита;
6 — наличие лука.

Справа от них компьютер выводит на экран количество собранных стрел, дополнительные жизни в виде человечков и время, прошедшее с начала игры.

Для обмена предметов нужно переместить указатель на квадрат 2 и нажать **Enter**, выбрать вид оружия, переместить на него указатель и снова нажать **огонь**.

Советы начинающим:

1. Приседающих гоблинов лучше убивать так: сначала подойти к нему на предельное расстояние, и когда чудовище прыгнет, ты должен отпрыгнуть назад, нажать на меч и ударить (можно выстрелить из лука).

2. Рыцарей желательно убивать с ходу, то есть идти на него не останавливаясь и только совсем рядом с ним нажать на удар. Желательно, чтобы меч в момент перед ударом находился в нижнем положении.

3. Когда вы встретитесь с ведьмами, то лучше всего их убивать стрелой. Для этого нужно заранее (до того, как выстрелит ведьма) достать лук и, как только войдешь в экран с ведьмами, — нажать выстрел.

4. В одном из экранов на пьедестале будет стоять старик с топором. Пройти старика очень просто, не бойтесь, что старик машет топором. Учтите, щит нужно взять обязательно.

5. Пройдя еще несколько лабиринтов, вы попадете в зал, где вас будут поджидать ведьмы. Пройдя, стреляя из лука, эти комнаты, вы

встретите колдуна. Убив его, попробуйте вернуться обратно. Но помните: берегите стрелы и будьте очень осторожны.

Управление:

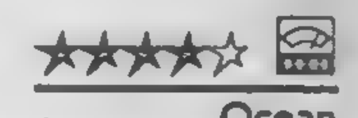
Клавиатура:

Q — движение влево; **O** — указатель влево;
W — движение вправо; **P** — указатель вправо;
M — выполнение функции.

Джойстик:

влево — движение влево; **вверх** — указатель вправо;
вправо — движение вправо; **вниз** — указатель влево;
огонь — выполнение функции.

BASKET MASTER



Мастер баскетбола — Ocean

Игра представляет из себя отличный имитатор баскетбольного матча. После загрузки появится меню:

1 — один игрок; **2** — два игрока;
3 — система игры; **4** — ввод имен игроков;
5 — выбор управления (клавиши/джойстик).

Игра возможна по трем различным системам профессионального и любительского баскетбола.

Кинуть мяч: **огонь** — для подпрыгивания, повторно **огонь** — бросок.

Отнять мяч у противника: после появления на индикаторе внизу экрана изображения мяча вы можете попытаться отобрать мяч, нажав **огонь**, хотя и рискуете заработать фол.

Все ваши удачные броски компьютер покажет в замедленном темпе и укрупненным планом.

BASKETBALL



Баскетбол — Silversoft

Имитация игры в баскетбол. Можно играть с партнером или с машиной, руководя командой из 4 игроков.

Чтобы добиться успеха в игре, недостаточно быстро бегать и бросать мяч в корзину, необходимо научиться передавать мяч партнеру. Вы можете управлять игроком, который в настоящий момент ближе всего к мячу или владеет им. Такой игрок отмечается повышенной яркостью. Нажав кнопку **огонь**, вы заставите игрока подпрыгнуть, продолжая ее удерживать, вы заставите подпрыгивать всех игроков по очереди. Если во время прыжка нужного вам члена команды вы отпустите кнопку, то контроль перейдет к нему. Пока вы управляете этим игроком, машина берет на себя заботу об остальных. Обычно они передвигаются довольно рационально хотя иногда их движения поражают бестолковостью. Игра быстрая, достаточно сложная.

BATMAN



Бэтмен (Человек-летучая мышь) — Ocean

Бэтмен — это супермен. У него есть маленький друг — мальчик Робин, которого враги посадили в пещеру летучих мышей, находящуюся глубоко под городом Готамом. Основная задача Бэтмена — найти

своего приятеля. Нашему супермену придется пройти около 150 комнат и пережить много трудностей. В ходе поисков Бэтмен должен найти семь составных частей своего «транспортного средства» — бэтмобиля — и собрать его. По дороге он будет находить и собирать предметы, которые помогут ему: башмаки, которые дадут ему возможность прыгать; пояс, помогающий изменить скорость падения; маленькую турбинку, с помощью которой Бэтмен сможет изменять направление падения; сумку, в которой можно переносить найденные предметы. В начале игры Бэтмен умеет передвигаться только в четырех направлениях; после того, как найдет башмаки и турбинку, — научится прыгать и падать. Начинает свои поиски Бэтмен с 10-ю жизнями, однако в процессе игры, собирая бэтпиллс (пилюльки с символом Бэтмена), ему удается восстанавливать потраченную энергию, начинает быстрее двигаться и даже может получить дополнительную жизнь.

BATMAN 3



Бэтмен 3 — **Ocean**

В этой игре бесстрашный супер-герой Бэтмен вступает в последнюю схватку с силами зла, которые олицетворяет собой давний враг Бэтмена главарь мафии Джокер. Игра выполнена по сюжету фильма «Batman».

Сразу после загрузки выберите джойстик или клавиши (программа предложит меню). Игра начинается с поисков джокера на заброшенном химзаводе. Всего у вас есть 3 жизни, на это, принимая во внимание лимит времени — 8 минут для преодоления первого уровня, — весьма мало.

На первом уровне Бэтмен бродит по химическому заводу и ищет джокера. На заводе его подстерегает множество опасностей: это и подручные главаря мафии; различные химикаты и кислоты, падающие с потолка; ядовитый пар, вырывающийся из дырявых труб.

У Бэтмена всего лишь одно оружие — заостренные металлические звездочки в виде маленьких летучих мышей, которые он может бросать в своих врагов.

Для переходов с этажа на этаж, помимо лестниц, Бэтмен использует свои звездочки с прикрепленным к ним тросом. Для запуска звездочки с тросом нажимается **вверх**, затем, не отпуская **вверх**, нажимается **огонь**. Бэтмен подтягивается вверх на тросе, если, конечно, звездочка за что-нибудь зацепилась (за трубу, настил верхнего этажа и т. п.). Звездочку с тросом можно кидать не только вверх, но и по диагонали вверх. Для спуска с верхнего этажа на нижний, не используя лестницы, нужно нажать **вниз и огонь**.

На втором уровне Бэтмен садится в свою супер-машину и едет в город.

На третьем — собирает код Джокера и летит на бэтмолете.

На четвертом уровне Бэтмен лезет вверх по небоскребу, чтобы найти Джокера, скинуть его вниз и тем самым покончить со злом в городе.

BATTLE 1917



Сражение в 1917 — **CCS, 1983**

Что мы знаем о первой мировой войне? В наших учебниках истории все ее события уместились на нескольких страницах. Но если вы

хотите хоть на некоторое время обратиться к дням этой почти забытой войны и, может быть, даже узнать о ней что-то новое, включайте компьютер и загружайте программу Battle 1917.

Это стратегическая игра для двоих, в которой, командуя войсками одной из сражающихся сторон, вы должны разгромить армию противника и захватить его штаб (KING).

В программе не оговорено, каким странам принадлежат воюющие армии. Игрокам дается возможность самим договориться, где будут войска России и где — Германии. А может быть, заглянув в учебник истории или энциклопедию, вы выберете для себя других противников (война ведь не случайно называлась мировой).

Каждой из сторон дается одинаковое количество боевых частей (полков), тактические возможности которых приведены в таблице:

Род войск	Кол-во боевых частей (полк.)	Дальность переходов (полей за 1 ход)	Боевая ценность	Способность преодолевать препятствия	
				Озера	Лес, пров. загр.
Пехота	8	5	+1	—	—
Кавалерия	8	6	+2	—	—
Танки	8	3	+3	—	+
Артиллерия	4	2	0	—	—
Штаб (KING)	1	2	0	—	—

Минные поля часто удается разминировать, но учтите, что иногда они могут взрываться, полностью уничтожая проходящий полк, поэтому старайтесь обходить их там, где это возможно.

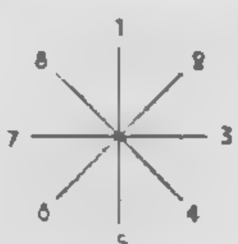
Артиллерия может вести огонь на дистанцию до девяти полей, но точность стрельбы на больших расстояниях падает.

Штаб (KING) — самое слабое место в обеих армиях, а его потеря — это проигрыш сражения. Значит надо всячески обеспечивать его охрану.

Место сражения и расположение боевых частей случайным образом выбирает программа. Она же расставляет минные поля и проволочные заграждения, стараясь сохранить противникам равные шансы на победу.

<u>Ведение боевых действий.</u> Когда карта поля боя и расположение боевых частей выведены на экран, компьютер выделяет повышенной яркостью четыре пехотных полка 1-го игрока (боевые части 1-го игрока располагаются в северной, то есть верхней части экрана и они окрашены в синий цвет) и запрашивает направление их перемещения DIRECTION? (0-8):

0 — отсутствие передвижения;
1 — движение на север (вверх);
2 — на северо-восток;
3 — на восток (вправо) и т. д.



Далее программа запросит дальность передвижения: HOW FAR? (1 TO 5). После нажатия клавиши 1...5 выделенные яркостью полки передвинутся на соответствующее количество полей (клеток) в ука-

занном направлении. Если на пути движения оказывается своя воинская часть или непреодолимое препятствие (для пехоты — озера, лес, проволочные заграждения), движение полка, наткнувшегося на препятствие, прекращается. При столкновении с противником завязывается бой, в котором побеждает тот полк, боевая ценность которого выше. Если победа на стороне движущегося полка, уничтожив противника он продолжит движение, пока не пройдет заданное расстояние. В бою равных по силе (боевой ценности) полков победителя случайным образом выбирает компьютер.

Затем точно таким же образом 1-й игрок передвигает (поочередно по 4 полка) остальные свои боевые силы. Последним перемещается штаб.

Небольшое отличие имеется только при передвижении артиллерии. Когда артиллерийские части переместятся, программа задаст поочередно два дополнительных вопроса: DIRECTION TO FIRE? (0–8) (направление огня?) и RANGE? (1 TO 9) (дальность стрельбы?). Орудия произведут залпы в указанное место.

После того, как все полки 1-го игрока займут новые позиции, перемещение своих боевых частей начинает 2-й игрок. Его войска располагаются в южной части поля боя и окрашены в красный цвет. Передвигаются они тем же способом, как и для 1-го игрока.

Так, поочередно передвигая свои войска, противники ведут бой до тех пор, пока не будет уничтожен один из штабов.

После этого программа запросит ваше желание играть снова: PLAY AGAIN? (Y/N). Если Y (Да) — программа выберет новое поле боя и даст обоим игрокам новые, равные по силе армии. Если N (Нет) — произойдет автоматический сброс программы.

Загрузка программы. Загрузка программы нестандартна: она происходит в два этапа. После загрузки первого файла программа спросит, нужна ли инструкция. При нажатии Y (Да) программа покажет на экране возможности войск, сообщит количество боевых полков и их боевую ценность, N (Нет) — вам будет предложено включить магнитофон для догрузки двух оставшихся блоков.

"Питер", В. Овечкин

BATTLE OF BRITAIN



Битва Британии — **PSS, 1987**

Эта игра относится к событиям второй мировой войны, а именно к 1940-му году. Планируя вторжение на Британские острова, Гитлер отдал приказ командующему имперскими люфтваффе Герингу подавить английские королевские воздушные силы и завоевать превосходство в воздухе.

Учитывая крайнюю скудость снабжения английских воздушных сил, почти любая тактика Геринга принесла бы успех, если бы она упорно проводилась бы в действие, но ему показалось, что гораздо надежнее ночные бомбардировки мирных городов. Конечно, к подавлению английских ВВС это не привело по той простой причине, что «спитфайры» и «харрикейны» по ночам никогда не летали.

В игре вы можете выбрать один из трех сценариев. Тренировочный режим поможет вам освоить методику управления воздушными силами путем имитации небольшого воздушного налета. В сценарии «блицкриг» немецкая авиация бросает все, что есть в ее распоряжении, но только в течении одного дня. И, наконец, есть сценарий затяжной компании, рассчитанной на 30 дней.

В игре есть также аркадные вставки, в которых вы можете попробовать посбивать «мессеры», не покидая с собственного кресла. Если вы входите в такую аркадную вставку, то успех ваш в стрельбе по «мессершмитам» будет рассматриваться и как успех в локальных воздушных боях и отражаться на ходе всей компании. Конечно, это хорошо для любителей аркадных «стрелялок», но настоящим любителям стратегических операций лучше этот режим сразу отключить, чтобы он не мешал заниматься серьезной игрой.

Успех в игре зависит от вашей способности быстро принимать ответственные решения в сложных ситуациях.

Как только появятся немецкие самолеты, вам надо поднять в воздух свои эскадрильи. После боя или продолжительного патрулирования в воздухе эскадрильи необходимо посадить, чтобы они могли дозаправиться и довооружиться. Если вы пропустите момент, когда их надо возвращать, они распылятся по ближайшим аэродромам и пройдет время, пока вы сможете их снова собрать вместе и привести в боеготовность.

Дополнительную сложность приносят погодные условия, так как в плохую погоду некоторые аэродромы могут быть закрыты для приема самолетов.

Игра несложна в работе, но чем-то напоминает искусство жонглирования. Каждый знает, что подбросить в воздух одновременно несколько мячей нетрудно, но вот как сделать, чтобы все они там и оставались?

BATTLE SHIPS

Морской бой — ★★★★★ — Hit-Pac, 1987

Кто не играл на уроках в «морской бой» с соседом по парте? Но с компьютером эта игра становится еще интересней. Нужно только загрузить в него программу Battle Ships.

Программа позволяет играть вдвоем, а если напарника нет, то можно рискнуть сразиться в одиночку против компьютера.

Боевые действия разворачиваются на поле 20×20 клеток, их развитие можно наблюдать на экране:

- демонстрационная заставка после каждого залпа покажет полет ваших снарядов, а в случае попаданий вы увидите, как тонут корабли противника;
- на карте попадания будут обозначаться красными квадратами, промахи — синими, а места намеченных выстрелов — крестиками;
- изображения кораблей рядом с картой при попаданиях тоже будут изменяться, отображая серьезность полученных повреждений, а на месте потопленных кораблей появится знак SOS.

Побеждает тот, кто первым потопит все корабли противника.

А теперь о том, как играть в Battle Ships.

Как только закончится загрузка программы, появится меню:

1 — старт; 2 — 1 игрок;
3 — 2 игрока; 4 — серия игр (Multi Play);
5 — огонь залпами (Salvo Fire) вкл./выкл.;
6 — управление клавиатура/джойстик.

Не спешите с выбором и тогда увидите демонстрационную игру, а затем снова появится меню.

При игре вдвоем, на какое-то время сначала одному, а потом второму игроку нужно будет отвернуться от экрана, чтобы противник мог расставить свой флот.

В распоряжении каждого игрока 6 кораблей :

авианосец; подводная лодка;
линкор; два миноносца;
торпедный катер.

Вы можете расставить их по игровому полю в любом порядке. Делается это так :

- нажав клавишу 1, вы включите игру, и 1-й игрок может расставлять свой флот (2-й игрок не должен видеть вашей секретной карты, да и вы, расставив корабли, ее до конца игры больше не увидите);
- на экране появится игровое поле с обозначенными на нем кораблями, а рядом — изображения всех этих кораблей. Над кораблями — прямоугольник для выхода из карты после расстановки кораблей, а внизу — прямоугольник включения/выключения поворота кораблей. Авианосец и подводную лодку можно поворачивать только с шагом 90 градусов, а все остальные корабли — с шагом 45 градусов, то есть их можно располагать и по диагонали.

Включение поворота, выбор поворачиваемого или переставляемого корабля, выход в игру производятся с помощью крестообразного курсора, управляемого джойстиком или клавиатурой. Компьютер проследит за тем, чтобы все было сделано правильно. Он не позволит разместить корабли вплотную друг к другу, выставить их за пределы игрового поля и т. п.

Второй игрок расставляет свои корабли точно таким же образом, но на своей секретной карте. Когда он закончит расстановку и включит игру, начнется сам морской бой в соответствии с тем выбором, который вы задали до этого в меню.

Multi Play (серия игр). В этом режиме вы можете сыграть не одну, а несколько игр с одним и тем же противником. При этом в начале компьютер попросит ввести ваши имена (по три буквы), что делается при помощи джойстика или управляющих клавиш:

влево, вправо — выбор изменяемой буквы;
вверх, вниз — изменение буквы;
огонь — запоминание букв.

С этого момента и до окончания Multy Play введенным именем будет обозначаться ваша очередь стрелять и ваша карта.

Salvo Fire (огонь залпами):

On — и вы и противник имеете возможность делать сразу по 24 выстрела. Но количество выстрелов в залпе того из вас, чей флот будет нести потери, станет уменьшаться пропорционально количеству полученных повреждений. Минимальное количество выстрелов в одном залпе — четыре.

Off — поочередно с противником вы делаете по 4 выстрела и их количество не зависит от числа попаданий в корабли.

Ну, а теперь можете смело приступать к игре. И не огорчайтесь, если победа достанется вашему товарищу или компьютеру.

"Питер", В. Овечкин

BATTLEFIELD GERMANY

★★★★☆

Поле боя — Германия PSS, 1987

Игра — имитация войны между НАТО и уже несуществующими Вооруженными силами Варшавского договора. История возникновения гипотетического конфликта достаточно интересна и поучительна, но не имеет никакого отношения к самой игре и мы ее приводить не будем.

Если вы будете играть вдвоем, то можете сами выбрать, чьи вооруженные силы вы будете представлять. Если же вы играете против компьютера, то придется воевать за НАТО, но не расстраивайтесь — все равно вам не победить ВС ВД.

В игре задействовано невероятно большое количество соединений. Среди них есть и пехота, и мотопехота, и бронетанковые войска, а также десантные, вертолетные части и даже горные стрелки. Перемещение войск отражается на карте Европы, любой участок которой можно увидеть на экране. Очень удобно, что в правом верхнем углу размещено окно, в котором видна вся карта Европы. Соединения на этой карте показаны в виде мигающих точек. На основной карте соединения представлены пиктограммами. Информацию по каждому соединению можно получить, если навести на пиктограмму курсор.

Игра разыгрывается в 6 или в 12 ходов. Каждый ход может занять до часа времени и состоит из двух этапов.

На первом этапе осуществляется снабжение войск. На втором — войска перемещаются по Европе с ведением боевых действий. Цель — захват территории. Компьютер играет очень жестко и наказывает за любые стратегические или тактические промахи. Эта игра — для опытных игроков. Начинающим лучше сначала отточить мастерство на игре Tobruk или чем-либо подобном.

BATTY

★★★★★

Бита Elite

Игра незатейлива — вы управляете битой, которой необходимо отбивать шарик.

Однако игра осложняется тем (и в этом вся прелесть), что, разбивая некоторые кирпичики, вы попадаете под град всевозможных призов, поймав которые битой, вы получите некоторые улучшения условий игры. Здесь и увеличение размеров биты и возможность более точно прицелиться по оставшимся кирпичикам после того, как шарик станет не сразу отскакивать от биты, а начнет прилипать к ней. Можете поймать увеличение количества шариков до трех. Превосходным призом для вас послужит ракетный ускоритель, который сразу же перенесет вас на следующий экран. Есть приз, увеличивающий пробивную силу шарика, есть получение возможности стрельбы по кирпичикам прямо из биты, без помощи шарика. На вас падают дополнительные жизни и просто очки.

В игре предусмотрено несколько режимов. Кроме обычного, присутствует режим двойной игры, когда вы управляете двумя битами, функционирующими в своих секторах поделенного надвое игрового поля. Существует два режима игры вдвоем: одновременно и поочереди.

Управление:

0 — старт;
1 — один игрок;
2 — два игрока;
3 — двойная игра.

Для режима с двумя играющими:

A — управление первым; B — управление вторым.

BEACH BUGGY

Багги Firebird, 1988

Гонка на багги по пересеченной местности. Вы можете не только ехать, но и стрелять, и даже перепрыгивать препятствия. Управление Kempston-джойстиком или с клавиатуры.

BEACH HEAD

Береговой плацдарм U.S. Gold

Это сложная военная игра. В ней вы будете сталкиваться с коридорами для прохода судов, эскадрами вражеских кораблей, почти непреодолимой вражеской береговой обороной и крепостью с огромной пушкой, которая очень редко дает промахи.

Для игры можно использовать джойстик или клавиатуру. Для закрепления функций управления за выбранными вами клавишами необходимо нажать K. Для определения типа джойстика нажмите Y. Если появившийся тип джойстика вас не устраивает, то держите Y нажатой, пока не появится требуемый (Kempston-джойстик, Sinclair-джойстик, Cursor-джойстик).

Меню дает возможность изменить число игроков и уровень квалификации:

P — определение числа играющих;
L — уровень подготовленности игроков.

После начала игры у каждого игрока спрашивается имя, которое можно составить из восьми букв и вводить по Enter.

Управление:

S — начало игры;
P — определение числа игроков;
Y — выбор джойстика;
K — назнаачение клавиш;
I — инструкция;
L — изменение уровня.

Стандартное управление:

I — влево;
Q — вверх;
P — вправо;
N — огонь;
Z — вниз;
H — пауза.

BEACH HEAD II



Береговой плацдарм II U.S. Gold

Игра является отличным образцом продукции типа «стреляй во все, что попадется». Она предлагает вам большой выбор вариантов: один или два игрока, три уровня сложности, выбор атакующей или защищающейся стороны, управление джойстиком или с помощью клавиатуры. Игра состоит из четырех частей: атака, спасательная операция, побег и поединок. Счет в игре может достигать значительной величины.

BEAR A GRUDGE

Недовольный медвежонок — Sinclair User, 1992

Медвежонок на летающем мотоцикле несется навстречу всевозможным препятствиям: медведям-камикадзе, летающим глыбам, столбам и прочему, прочему.

Управление — от джойстика или клавиатуры (**A**, **Q**, **O**, **P**, **Space**).

BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA



Большие неприятности в малом Китае — Electric Dreams

Обыкновенное Кунг-Фу. В игре три действующих лица, каждый дерется в своей манере. Все вместе они прокладывают путь для освобождения своих подруг, захваченных мандарином Лю Пеном. Преодолеть нужно 4 уровня. Каждый из героев — мастер своего дела. Джек — меткий стрелок, но ружье надо еще найти. Ван Чи — мастер борьбы на мечах. Эг Шен — самый необычный из всех троих. Он поражает окружающих клубами дыма. Можно выбрать для поединка любого из персонажей.

BLACK



Мрак

Смертельная схватка на палубе с бандой кровожадных пиратов. Предварительно возьмите оружие (камень, нож или пистолет) — без оружия много не навоюешь! Имея в руках пистолет, можно сбить замок с сундука и взять другие полезные вещи.

Управление:

0 — влево; **A** — вверх; **Q** — вниз; **M**, **Space** — огонь.

BLADE ALLEY

Узкая аллея — PPS

Вы хотите управлять кораблем-разведчиком? Для того, чтобы вам доверили такую сложную задачу, необходимо пройти аттестацию на учебном полигоне.

Условные корабли инопланетян на различной высоте непрерывно летят вам навстречу. Необходимо не только уничтожить их как можно больше, очищая путь тем, кто летит за вами, но и не врезаться в стенки туннеля (если это произойдет, вы увидите, как ваш корабль разлетается на мелкие кусочки).

Если корабль противника вам сбить не удалось, то быстро уклоняйтесь от него, иначе неминуемо погибнете.

После игры компьютер подведет итог, и выведет на экран ваш класс игры.

Для управления можно выбрать джойстик или клавиатуру. А если в течение некоторого времени не трогать клавиши, включится демонстрационный режим.

BLASTEROIDS



Бластероид

Mirrosoft

Вы — пилот космического корабля — должны очистить от астероидов космическое пространство. Выстрел в большой астероид разбивает его на куски, следующий — на более мелкие, затем еще мельче, пока куски не будут уничтожены совсем.

Астероиды выглядят вполне реально и движутся в пространстве хаотически. Вы можете выбирать корабль — от самого маленького, почти незащищенного, но очень шустрого, до огромного непробиваемого, но неповоротливого.

Пришельцы захватили большую часть космического пространства, от 9 до 16 секторов, в зависимости от сложности игры. Надо очистить все сектора, разрушая астероиды в каждом. В промежутках между очисткой вам будет показана карта, на которой видно, что уже очищено, по ней можно выбрать следующий сектор. После того, как очистка закончится, предстоит сражение с предводителем пришельцев — огромным чудовищем, обладающим большой огневой мощью.

В каждом секторе вы встретите до пяти монстров, один из них будет окрашен в синий цвет. Когда вы разрушите все астероиды, останется один синий кусок, при разрушении которого будет освобождена энергетическая капсула. Поймайте ее, и вы восстановите свою энергию до максимума. Столкновение с астероидом или еще чем-нибудь уменьшает энергию вашей защиты.

Сектора посещают корабли пришельцев. Уничтожение их приводит к появлению чего-нибудь полезного — например, двуствольной пушки или дополнительной защиты.

Играть можно одному или вдвоем.

BLAZING THUNDER



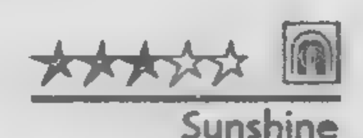
Грозовая вспышка

Hitec

Стрелялка на военную тематику. Ваш танк должен уничтожать солдат, пушки, танки противника.

<u>Управление</u> — от Kempston-джойстика или клавиатуры.

BLIND ALLEY



Аллея слепых

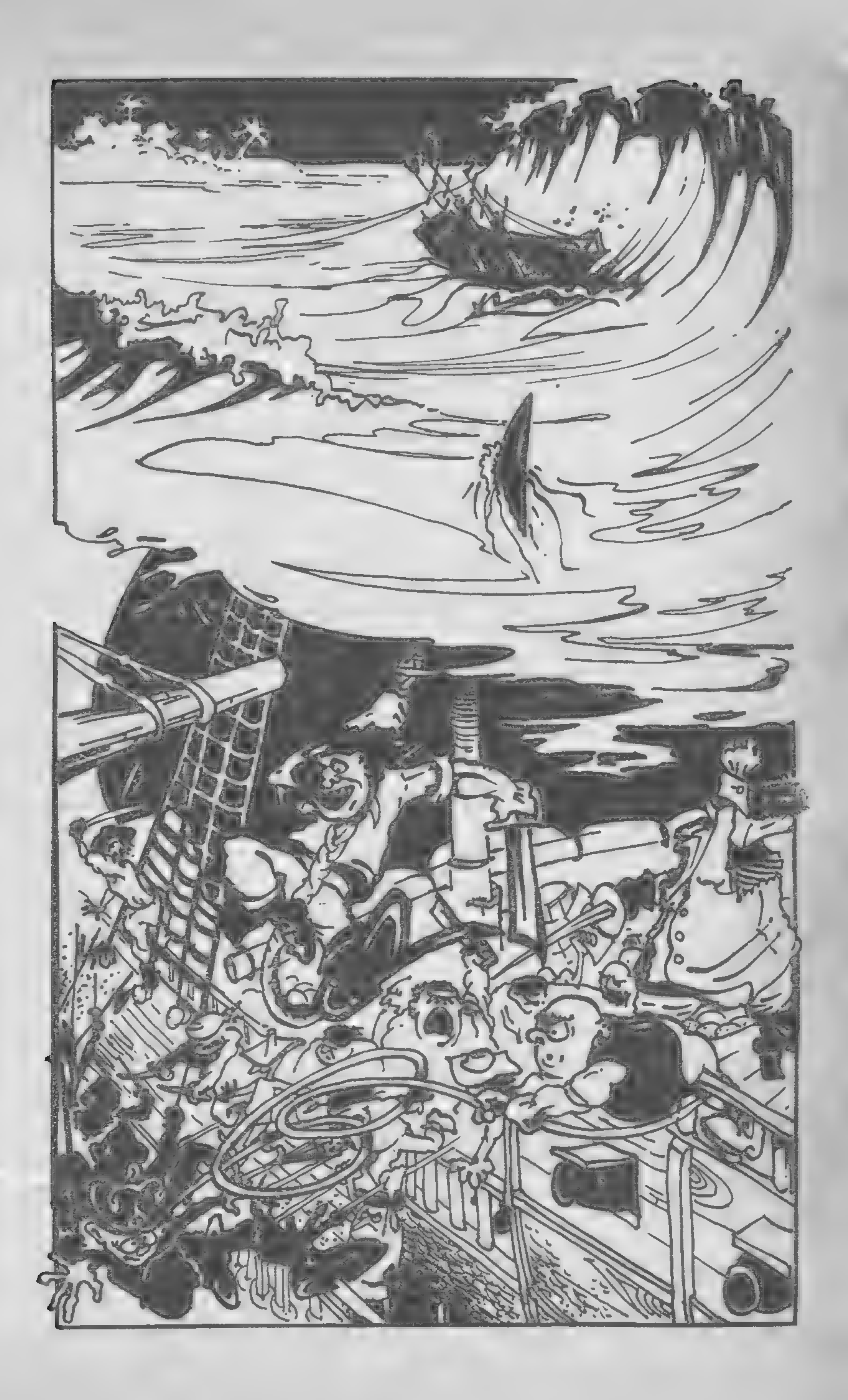
Sunshine

Позиция вашего мотоциклиста расположена в центре. Против вас выступают два противника. Вам завязывают глаза и вы все трое трогаетесь с места. Нельзя врезаться в стенки и в траектории (свою или противника). Старайтесь своей траекторией поймать в ловушку противников. Дополнительная жизнь дается при счете 2000. Счет показывается в верхней части экрана.

<u>Управление:</u>

C.Shift, Z	— налево;	**B, N, M, Space**	— вниз;
X, C, V	— направо;	**H, J, K, L, Enter**	— вверх;
Y, U, I, O, P	— скорость;	**A**	— останов;
S	— старт.		

После набора соответствующего количества очков вам предложат внести свое имя в таблицу результатов. Имя набирается на клавиатуре компьютера длиной в 7 символов. Если имя короче, то оставшиеся символы добиваются пробелами.



BLOCKMAN



Болванчик **Vision**

В одном из городских кварталов Лондона объявился квартирный воришка Болванчик. И сколько бы полицейские не устраивали засад, Болванчику все-таки удается обчистить некоторые квартиры, в которых находятся коллекции драгоценностей. Причем, что удивительно, для того, чтобы стащить драгоценности, ему отводится предельно короткое время — 8 сек.

Если Болванчик не успеет взять драгоценности, то его поймают с поличным и он погибнет. Воришка погибает и в том случае, если попадет в засаду полицейских.

За каждый квадратик (дом), который спокойно пройдет Болванчик, ему начисляются очки — 10, а если он еще успеет и подзаправиться, то сразу получит 150 очков. Болванчик может перемещаться строго по вертикали и по горизонтали. Причем он не может пройти по одним и тем же квадратикам, так как они уничтожаются.

Если Болванчик на определенной стадии игры успеет стащить 5 коллекций, то у него появляется возможность перейти в следующий городской квартал. Однако при этом ему предстоит пройти серьезное испытание: переход к следующему кварталу охраняет целый отряд полицейских и Болванчику повезет только в том случае, если он успеет подзаправиться, найдя брешь в охранении. За это он получит даже премиальные очки — 1000.

Игровое поле представляет собой прямоугольник, в котором генерируются дома (квадратики) и случайным образом генерируются засады (квадратики с черепами) и пункты питания (квадратики с флажком). Всего 160 квадратиков. Внизу игрового поля показываются набранные Болванчиком очки, рекордный счет и уровень игры.

Персонажи: Болванчик, засада, пункт питания, коллекция.

После загрузки программы появляется мигающее сообщение: «Введите уровень игры (от 0 до 9)», где 0 — самый простой уровень, а 9 — самый сложный.

Управление:

I — влево; **P** — вправо;
Q — вверх; **Z** — вниз;
A — смещение всего ряда влево;
S — смещение всего ряда вправо.

BMX SIMULATOR



Имитатор гонок в классе BMX **Code Masters**

Хотя в жизни гонки в классе BMX менее популярны, чем мотокросс или соревнования разряда Формула 1, но на компьютере они выглядят достаточно эффектно.

BMX-соревнования на компьютере — игра, которая принесет сильные эмоции и позволит вам соревноваться на трассах, отображаемых с высоты птичьего полета. Это позволит увидеть все нюансы трассы, которая с каждым кругом становится сложнее и сложнее. Для того, чтобы выйти в следующий круг, необходимо пройти трассу в течение отведенного времени. Его вполне хватит на первых этапах, но на следующих лимит становится жестче и жестче.

Режимы игры: игрок против компьютера и игрок против игрока. При игре с компьютером наблюдается некоторая странность: автомобиль, управляемый компьютером, довольно часто сходит с трассы, а при столкновении с ним в кювет почему-то всегда слетаете вы. При этом преимущество в счете всегда на стороне компьютера.

Возобновлять игру в случае мелких аварий довольно трудно. Для выруливания из этих положений требуется высокое мастерство. Малейшие неточности приводят к аварии вновь и вновь.

Полностью раскрываются возможности игры в режиме «игрок против игрока». Лучше всего играть джойстик против джойстика (Sinclair против Kempston), так как играющий на клавиатуре многое теряет в своих возможностях.

После завершения игры можно проанализировать ее ход, просмотрев ход гонок в нормальном или замедленном виде.

BOMB JACK



Собиратель бомб — Elite

После ввода программы на экране появляется меню для выбора режима игры:

1	— один игрок;	2	— два игрока;
E	— Sinclair-джойстик;	P	— Kempston-джойстик;
K	— клавиатура;	T	— турбо-режим клавиатуры;
4	— сброс игры.		

При игре с клавиатуры наиболее удобен турбо-режим (T).

Микки-Маус должен обезвредить (собрать) как можно большее количество бомб, за которые ему начисляются очки. Причем за бомбу с загоревшимся фитилем дается сразу 200 очков. Работе Микки-Мауса мешают самые различные бестии: комар-кровосос, гномы, летающая тарелка и т. д. Поймай они мышонка, он погибнет, а ему дается всего лишь три жизни.

Если Микки поймает шар, отмеченный буквой B, то он получает премиальные очки (1000), если шар E, то он награждается дополнительной жизнью, а если поймает свистящий шар P — то Микки превращает на некоторое время своих преследователей в премиальные диски, уничтожив которые, он набирает по 100 очков за каждый диск.

Если Микки обезвредит на любом уровне 23 бомбы с загоревшимися фитилями, он получит приз — 50000 очков. Если 22 — то 30000, а за 21 — 10000 очков.

По окончании игры с клавиатуры вводится имя игрока, которое вместе с набранными очками заносится в таблицу результатов после нажатия Enter.

Управление:

M — вправо; N — влево; X — прыжок вверх.

Одновременное нажатие X и одной из клавиш (M или N) вызывает перелет в соответствующую сторону.

Для возобновления игры, если играет один человек, нажимается 1, если игра ведется на пару — 2.

BOMB JACK 2





Собиратель бомб 2

Elite

Основная идея игры примерно та же, что и в BJ. Вы носитесь по куче экранов, заполненных платформами и бомбами. Каждый экран должен быть полностью очищен. Но «ощущение» игры несколько другое. Основное отличие в том, что в BJ2 в вашем распоряжении кнопка **огонь**, которая позволяет вам на первых экранах бороться с рептилиями.

BOMBER



Бомбардировщик

Activision

Несмотря на свою простоту и однообразие, игра, несомненно, вызовет интерес. Цель ее чрезвычайно проста: необходимо, нажимая любую клавишу клавиатуры, сбрасывать бомбы с летящего самолета на вражеские города. Вы убедитесь, что это не так уж просто. Тем более, что самолет постепенно снижается. С одной стороны, это облегчает попадание, но с другой, если вы не будете достаточно точны, самолет врежется в развалины какого-либо полуразрушенного дома. Совет один — кидайте бомбы как можно чаще, учитывая, что пока летит предыдущая, следующая не сбрасывается. Разбомбив один город, вы совершите налет на следующий и т. д. За каждое точное попадание начисляется по одному очку.

BONANZA BROS



US Gold, 1992

Богатые имеют давнюю традицию быть слегка эксцентричными. Одному толстосуму, например, просто необходима парочка шустрых парней, чтобы проверить, надежна ли охрана его секретного центра. Ну не чокнутый ли?

Надеемся, вы не прочь за хорошие деньги поиграть в войну? Необходимо прорваться через десяток зданий (уровней), очищая их от секретной стражи и загребая добро. На экране одновременно показаны две части здания. Вы (можно и с приятелем) управляете Мобо (и Робо). У вас есть красящий пистолет, который на несколько секунд нейтрализует охранников, а также пара метательных колышков. В нижней части здания находятся мириады стражников и целый набор ловушек. Вам дается десять жизней: одна для пробного прохода и девять игровых.

А теперь мы расскажем, как же действовать. Допустим, вы на 1-м уровне. Вы видите себя на нижнем из двух экранов. Прямо перед вами находится охранник со щитом, спасающим его от вашего пистолета. Быстро проходите через заднюю стену, чтобы он вас не схватил, по ходу движения собирая все встречающиеся предметы. Подпрыгивая и подскакивая, попробуйте пройти мимо охранника в кепке. Вообще эти наемники очень шустры, поэтому не ленитесь запрыгивать на мебель, убегая от них. Несколько шагов вверх и увернитесь от двери (будьте уверены в себе, запрыгивая на платформу, находящуюся на полу)

Один совет: стреляйте в стражников в тот момент, когда они поворачиваются к вам спиной. Да, это неспортивно, зато эффективно. Еще один проход по комнатам, и вот победа уже близка. Осталось

только прорваться на крышу, где придется немного повисеть, ожидая пока за вами прибудет специальный летательный аппарат.

Очень занятная игрушка, хотя есть у нее и недостатки. Во-первых, управление не самое удобное: чтобы, например, сделать прыжок, вы должны нажать кнопку **вниз**, отпустить ее и затем покачивать джойстиком. Это очень раздражает. Во-вторых, довольно сложно забираться на подъемные платформы, которые разбросаны по полу. В-третьих, хотя в режиме «один игрок» экран прокручивается плавно и быстро, в режиме «два игрока» Мобо двигается ужасными рывками. В-четвертых... Короче, общение с программой Bonanza Bros подобно игре на скрипке.

Но так или иначе, игра приятная, во всяком случае, интерес к ней не пропадет через пять минут после начала, как это обычно бывает со стрелялками.

Your Sinclair, 8, 1992, перевод В. Голиней

BOOGABOO



Quicksilva

Представьте себе, что вы — маленькая лягушка и можете ни о чем не думать, прыгая по поверхности планеты. Но что это? После последнего прыжка вы не чувствуете почвы под ногами и падаете. Наконец полет окончен. Вокруг пусто, дикие скалы, лишайники, кусты, странные лабиринты. Вы попали в пещеру страшного дракона. После недолгих размышлений, догадаетесь, что если скакать с уступа на уступ вверх, можно выбраться на поверхность. Но это нелегко. Большинство прыжков кончаются разбитой головой и падением на дно пещеры. Вдруг появляется страшный дракон. Прячьтесь скорее!

Управление:

1 — влево; **2** — вправо; **G** — старт.

BOOTY



Добыча

Firebird

Действие игры разворачивается на корабле, на котором спрятаны сокровища, которые надо отыскать. Из каюты в каюту, с этажа на этаж передвигаемся через двери, по лестницам, движущимся тротуарам, в лифтах. Нумерованные двери открываются нумерованными ключами. В нижнем ряду экрана отображается число жизней, номер ключа, количество сокровищ, найденных и тех, которые еще нужно отыскать. После нахождения 125-ти сокровищ, за 256 секунд, данных на каждую жизнь, нужно отыскать золотой ключ и после этого продолжать сбор сокровищ.

Управление. Джойстик, клавиатура:

5 — влево; **8** — вправо; **7** — вверх;
6 — вниз; **A** — открытие дверей; **M** — музыка.

Вечную жизнь можно получить, введя в головную часть бейсик-загрузчика строку 35 RANDOMIZE USR 26880: POKE 58294,0

BOULDER DASH II



Падающие камни II — Front Runner

Маленький человечек двигается по комнатам, ограниченным стенами. По игровому полю раскиданы огромные валуны. Пробегая под ними, человечек расчищает им дорогу, и они сваливаются вниз. Будьте осторожны! Не попадите под них сами. Огромные камни можно толкать (клавиша **огонь**) по очищенному коридору. Цель игры — продвигаясь между этими валунами, необходимо собрать кристаллы, разбросанные здесь же. Но это еще не все. Сбросив валуны вниз в первом помещении, вы обнаружите в соседнем самых настоящих врагов нашего героя, которые бегают по кругу в замкнутом пространстве, но стоит только проделать им проход (а это необходимо сделать, чтобы проникнуть дальше), как они бросятся на человечка в надежде погубить его. А бороться с ними очень просто. Для этого необходимо выпустить их в удобный момент, а как только один из них погонится за вами, сбросьте на него один из валунов, под которым он и погибнет. Пройдя комнаты с врагами, вы попадете в следующие помещения, в которых будете заниматься тем же самым. В игре четыре типа помещений, в которых ваша задача будет несколько изменяться, а самих комнат, само собой, будет еще больше. Кроме того, у вас имеется всего лишь три попытки. И, что не менее важно, вы ограничены по времени — всего четыре минуты. Постепенно этот факт станет играть для вас главную роль.

Управление:

1	Kempston-джойстик;	4	A.G.F.-джойстик;
2	Sinkler-джойстик;	5	Fuller-джойстик;
3	Protek-джойстик;	6	Клавиатура.

Нажав соответствующую клавишу, вы выберете необходимое управление.

Клавиатура:

E, 0, 7	— вверх;	**Q**	— выход из игры;
F, K, 6	— вниз;	**S**	— рестарт;
M, X, 5	— влево;	**P**	— выбор номера игрока;
C, 8	— вправо;	**J**	— задание джойстика;
N, B, V	— сдвиг валуна;	**Space**	— пауза.

BOULDER DASH III



Падающие камни III — Front Runner

Известный герой, неизвестный сюжет и масса неожиданностей — все это делает игру Boulder Dash III одной из самых популярных программ для ZX Spectrum.

Забавный человек путешествует по лабиринтам пещер в поисках алмазов. Пробираясь под огромными валунами, он должен успеть увернуться от них после того, как те начнут падать. Герой встречается с врагами, которые либо просто поджидают его, либо, как только он приблизится, устремляются за ним в погоню. Пещер много, как букв латинского алфавита, а задача одна — собрать алмазы и найти финишную площадку (она может совпадать со стартовой).

Для тех, кто хорошо себя чувствует на первых уровнях, есть возможность сразу начинать со следующих. Пещеры подразделены на четыре типа, каждая из которых, в свою очередь, состоит из комнат.

Выбрать тип можно в начальном меню игры (типы A, E, I, M). После этого выберите удобный вам уровень и нажмите огонь.

Управление:

Джойстики:

1 — Kempston-джойстик; **2** — Sinclair-джойстик;
3 — A.B.F.
4 — клавиатура:

E, 0, 7	— вверх;	**F, K, 6**	— вниз;
M, X, 5	— вправо;	**S.Shift, S, 8**	— влево;
N, V, B, O	— огонь;	**Q**	— выход;
P	— номер игрока;	**S**	— рестарт;
J	— выбор джойстика;	**Space**	— пауза.

BOXING



Бокс

Прекрасный имитатор бокса. Сначала нужно потренироваться с «грушей» — результаты тренировок определят, сколько жизней вам будет дано в игре, а потом — в бой! Нажимая **огонь**, **вправо** и **вверх**, вы совершаете прямые удары. Нажатие **вверх** и **вправо** (или **влево**) позволит вам перепрыгнуть соперника.

BRAINSTORM



Мозговой штурм — Bubblebus

Если вам нравятся игры, в которых необходимы не только «ловкость рук», но и ваш интеллект, игры, которые привлекают не шикарной графикой, а идеей и филигранностью исполнения, то вы непременно станете поклонником моего любимого автора и программиста, которого зовут Пит Кук (Pete Cooke). Он известен по таким программам, как Tau Ceti, Academy (Tau Ceti II), Earth Light и многим другим.

В этой игре нет спрайтов на весь экран, нет пятиканальной музыки, но есть мысль и любовь к своему делу. Шарик размером в четыре пикселя, летающий по экрану, и стрелочка, которой вы управляете, — вот почти все, что видно на экране, но, погоняв стрелочку по экрану в течение нескольких часов, вы поймете, что бывают красивые игры, а бывают интересные.

В игре Brainstorm ваша задача сводится к тому, чтобы шарики, летающие по экрану, как можно дольше находились на красном фоне, и как можно меньше — на пурпурном.

Для достижения этой цели вы управляете змейкой, которая при нажатии на **огонь** перемещается в то место, куда указывает стрелка. Выловить шарики и загнать их в красный угол — не так-то просто, как кажется на первый взгляд. Поэтому можно использовать еще одну или две змейки, которые находятся в резерве. В правой нижней части экрана имеются три разноцветных пиктограммы. Подведя к одной из них стрелку и нажав **огонь**, вы переключаете управление на змейку того цвета, на которую вы указали. В зависимости от выбранного уровня сложности игры, по экрану могут летать один или два шарика, а управлять можно либо двумя, либо тремя змейками. В верхнем правом углу экрана индицируется оставшееся время. Конец игры

или переход на следующий уровень происходит в тот момент, когда счетчик доходит до нуля.

Когда шарик находится на красном фоне, количество очков увеличивается, на пурпурном — уменьшается. Зеленое поле перебрасывает шарик в случайные места.

Если количество очков за время прохождения уровня увеличилось, то вы получаете право играть на следующем. В противном случае возникает печальная надпись GAME OVER (игра окончена).

"Питер", Н. Родионов

BRISTLES



Кисти

Statsoft

После загрузки программы на экране появляется таблица выбора управляющих клавиш и выбора режима игры:

1 — управляющие клавиши:

Q	— прыжок вверх;	**A**	— вниз;
S.Shift	— влево;	**Space**	— вправо;

2 — управляющие клавиши:

Enter	— прыжок вверх;	**Space**	— вниз;
C.Shift	— влево;	**Z**	— вправо;

3 — Kempston-джойстик; 5 — Sinclair-джойстик 2;
4 — Sinclair-джойстик 1; 6 — Protec-джойстик.

Нажмите **0** — появится возможность выбора уровня сложности игры (от 1 до 6). Для начала игры опять нажмите **0**.

Можно выбрать игру для одного или двух играющих. Кроме того, игроки могут выбрать также пол маляра, нажимая **M** для мужчин и **F** для женщин. Причем право выбора для второго игрока появляется после нажатия **8**. Естественно, нужно снова выбрать **M** или **F**.

Цель игры — покрасить все комнаты в здании, не теряя своих кистей, прежде чем закончится время, отведенное маляру. Необходимо покрасить все 8 зданий на каждом из 6 уровней трудности игры. Чтобы получить больше очков, попытайтесь получить все призы и окрасить все здания как можно быстрее. После того, как вы закончите покраску каждого здания, появится слово или группа слов. Перепишите их на бумагу и тогда в конце игры вы сможете прочесть некоторое сообщение.

Лифты используются, чтобы получить доступ к разным этажам. Они останавливаются на каждом этаже. Выходите из лифта только когда он полностью остановится, иначе маляр будет сбит в полуподвальное помещение. Вы можете пользоваться лифтом на 1, 2 и 3 уровнях трудности, а на 4, 5 и 6 уровнях трудности игры этого делать нельзя, так как столкнувшись с лифтом, вы потеряете кисть. Вы можете пользоваться лифтом для того, чтобы убежать от «немых ведер», «летающих полу-пинт» и даже от безжалостного преследования Швырятеля Ведер. Вы можете переезжать в лифте вместе с Брендой без каких-либо последствий для вас.

Счет очков. Каждая окрашенная комната оценивается в 30 или 40 очков, в зависимости от ее размера. Премия в 300 очков начисляется, если вы достигните «приза красящих валиков» быстрее, чем «немое ведро» заберет его.

За оставшееся на часах время в конце уровня начисляются премиальные очки. Причем премия равна количеству оставшихся секунд. Бренда вычитает у маляра 20 очков каждый раз, как только поставит свои отпечатки рук на свежеокрашенных стенах.

В нижней части экрана отображается следующая информация:

B — количество оставшихся кистей;
I — уровень игры, а так же время, премия, очки.

<u>Стратегия игры (советы).</u> В первом здании нет «немых ведер» и Швырятеля Ведер. Это хорошее место для получения навыков окраски, езды в лифтах, прыжков над «полу-пинтами», прыжков через лифты и хождения по лестницам. Будьте внимательны, когда красите крайние левые комнаты, так как «немые ведра» появляются именно с этой стороны без предупреждения.

Будьте осторожны, когда красите крайние правые комнаты. Вы можете попасть в ловушку.

Каждый, кому посчастливится пройти одну стадию игры, может запомнить, как он это сделал, и повторить свою тактику в следующих зданиях. Игра не ускоряется при переходе к следующему уровню.

<u>Как пользоваться лифтами.</u> Если вы ожидаете в подвале лифт и ведро входит с левой стороны, то вы не сможете войти в лифт и ведро вас настигнет. Попытайтесь сделать следующее: чтобы поймать лифт, поднимитесь по лестнице, перепрыгните через шахту лифта в комнату в левом краю здания. Подождите, когда лифт подойдет к вам на этаж и, когда ведро удалится, заходите в лифт.

Нажмите джойстик в желаемом направлении для того, чтобы войти в лифт, когда он остановится на этаже. Затем сразу же выйдите назад. Тогда вы можете покинуть лифт, покрасить комнату или захватить вещь, после вернуться в тот же самый лифт, но учтите, что у вас есть всего 2 секунды для того, чтобы проделать эту работу. Если вещь, которую вы желаете взять, находится справа от лифта, то вам необязательно полностью покидать лифт, так как достаточно наполовину высунуться из лифта.

В игре можно пользоваться прыжками. Причем длина прыжка составляет целую комнату. Это важно, когда вы прыгаете через паровые трубы. Подойдите вплотную к паровой трубе и прыгайте, вы окажетесь в другой комнате.

Вы можете прыгать в лифты из подвала. Для этого встаньте возле одной из трех шахт лифтов и ждите, пока лифт опустится вниз — теперь прыгайте в него.

Крыша может быть использована в критической ситуации, чтобы избежать ведра и выбрать для себя лучшую ситуацию или позицию.

<u>**«Немые ведра»**</u> могут передвигаться только слева направо.

Летающие «полу-пинты» — это маленькие летающие банки, которые пересекают экран по определенным траекториям и строго в определенное время. Они летают через комнаты около потолков и пола. Прыгайте над или пробегайте под ними в последний момент времени.

<u>Лестницы.</u> Три лестницы расположены в полуподвальном помещении. По лестницам можно подняться на первый этаж. Они стоят в шахтах лифтов. Когда маляр поднимается по лестнице, следите, чтобы избежать удара лифтом. С приобретением соответствующих навыков вы сможете совершенно спокойно взбегать по лестницам, заходить в лифт и прогуливаться по выбранным этажам.

<u>Кисти для покраски.</u> Каждый игрок начинает игру с 10 кистями. Игрок получает 2 премиальные кисти за каждое законченное задание, но за за каждую ошибку кисть теряется и маляр падает в шахту лифта в подвал. Маляр теряет кисти, если вас ударит «немое ведро», летающая «полу-пинта» или Швырятель Ведер, а также, если вы ударитесь в паровую трубу или дымоход.

Покраска каждого здания строго нормирована. На первое здание вам отводится 60 секунд. Далее время на покраску каждого здания будет увеличиваться на 30 секунд. Время отображается в нижнем правом углу экрана. Последние оставшиеся 30 секунд игры начинают мигать. Будьте бдительны!

<u>Красящие валики</u> приносят премиальные очки. С помощью их можно очень быстро покрасить комнаты. Однако если «немое ведро» получит валик первым, вы теряете шанс получить лишние премиальные очки.

<u>Летающие «полу-пинты».</u> Первая группа ведер, которую вы встретите в игре — это летающие «полу-пинты». Эти маленькие ведра летают от одной стороны экрана к другой. Они никогда не спускаются в подвал. Маляр должен избегать летающих «полу-пинт», прыгая над ними. Летающие полу-пинты появляются на каждом уровне игры и от здания к зданию количество их увеличивается. Перед разворотом они начинают мигать, предупреждая о своем возможном приближении.

<u>«Немые ведра».</u> Двигаются «немые ведра» всегда в определенном направлении слева направо. Первый раз они появляются в здании N2 на каждом уровне трудности игры и всегда присутствуют в последующих зданиях. Их движение предсказуемо. Если «немые ведра» появляются на втором этаже, то следующие — на первом и т. д., перемещаясь слева направо. Они ожидают лифт в правой половине здания, чтобы спуститься или подняться на следующий этаж.

<u>Бренда,</u> дочь управляющего — большая шалунья. Она любит ставить отпечатки своих рук на свежеокрашенные стены. Конечно, игрок должен после этого перекрашивать стены и теряет при этом 20 очков. Бренда первый раз появляется при окраске здания N3 каждого уровня сложности и присутствует во всех остальных зданиях. Вы можете на время уговорить Бренду не пакостить, отвлекая ее от этого дела сахарным тростником. Для этого вы должны прикоснуться к тростнику, поле чего вы начинаете мигать. В это время вы не можете красить, так как должны подойти с тростником к Бренде, коснуться ее, и только после этого можете продолжать красить. А чтобы передать тростник Бренде, вы должны войти в комнату или лифт одновременно с нею. Сахарный тростник отвлечет ее на 35 секунд, и Бренда не будет ставить отпечатки рук на стенах, а вы должны за это время окончить окраску здания.

<u>«Швырятель Ведер»</u> является главой ведер. Он очень смышлен и преследует вас повсюду. Впервые Швырятель Ведер появляется на первом уровне трудности в здании N4, затем присутствует везде. Его нельзя уничтожить, но его можно временно поймать в ловушку в подвале между 3 лестницами. Для этого вы должны заманить его в подвал: быстро поднимите лестницу на первый этаж и, избегая лифта, идите вправо или влево. Швырятель ведер будет заперт в повале до тех пор, пока вы не потеряете вашу кисть или не уйдете на

Паровые трубы протянуты через центр этажа в определенных комнатах. Эти препятствия начинают появляться на 1 уровне трудности в здании N5. Маляр будет спотыкаться о них и терять кисти, если вовремя не перепрыгнет через них.

Обмакивание кистей. При окраске здания N6 (на каждом уровне трудности) кисть игрока становится сухой после окраски 8-и комнат. В здании N7 — после 7-и комнат и в здании N8 — после 6-и комнат. Для того, чтобы обмакнуть кисть в краску, нужно просто коснуться большой кисти, находящейся в некоторых комнатах здания. Это даст вам возможность красить дальше.

Уровни сложности игры. За игру надо покрасить 48 зданий. Эти здания разделены на 6 уровней трудности. Таким образом, каждый уровень трудности игры содержит по 8 зданий. Помните, вы можете выбрать любой уровень трудности.

Первый уровень: маляр использует видимую краску. Он может сталкиваться с лифтом и прыгает в шахты, не теряя при этом своей кисти.

Второй уровень: маляры используют светлый лак (невидимая краска). Они могут сталкиваться с лифтами и прыгать в шахты лифтов, не теряя кистей.

Третий уровень: все освещение отсутствует. Маляр должен покрасить все восемь зданий в темноте. Он может сталкиваться с лифтом и прыгать в шахту, не теряя кистей.

Четвертый уровень: маляр использует видимую краску, но будет терять кисть, если столкнется с лифтом или прыгнет в шахту.

Пятый уровень: маляр использует светлый лак. Он будет терять кисть, если столкнется с лифтом или прыгнет в шахту.

Шестой уровень: освещение отсутствует. Маляр должен красить все восемь зданий в темноте. Он теряет кисть, если столкнется с лифтом или прыгнет в шахту.

Бренда. Старайтесь брать сахарный тростник, когда Бренда находится около вас. Таким образом вы сэкономите время. Ждите до тех пор, пока она не начнет ставить свои отпечатки на стенах. Коснитесь сахарного тростника и дайте его ей. Пока она занята сахарным тростником, вы должны перекрасить стену, на которой она успела поставить свои отпечатки.

Вы можете указать путь, куда Бренда должна идти, когда она покинет лифт. Для этого: попытайтесь покрасить здание сверху вниз, начиная с его правой стороны. Теперь отошлите своего маляра как можно дальше влево. Это послужит причиной того, что Бренда остановится в комнатах левого края и не сможет оставить свои отпечатки на стенах.

Светлый лак прозрачен, и при работе маляру трудно увидеть, где он уже покрасил.

На уровнях сложности игры N3 и N6 здания должны быть выкрашены в темноте. В этом случае отпечатки рук Бренды будут говорить вам, что комната покрашена.

Если играют два игрока, то один из них может выйти из игры, оставив партнера играть одного. Для этого нажмите P.

Для остановки игры нажмите M. Повторное нажатие M возобновит игру.

BRUCE LEE

☆☆☆☆☆

Брюс Ли Ocean

Богатства, тайны и множество опасностей встречает Брюс Ли, который ищет сокровища колдуна и пытается разгадать тайну его бессмертия.

Все комнаты отделены друг от друга коридорами, дверями. Единственной возможностью переходить из одной комнаты в другую является сбор фонариков, подвешенных под потолком. Когда вы соберете все фонари (или по крайней мере некоторые из них) в одной комнате, двери приоткроются. Добравшись до одного из краев экрана, вы сможете обнаружить проход. В первых трех комнатах необходимо собрать все фонарики и только после этого двигаться дальше.

Во время поиска колдуна вас постоянно будет атаковать человек, размахивающий палкой. Еще большую опасность для вас представляет зеленый Ямо. Уклоняйтесь и убегайте от его ударов, чтобы затем, развернувшись, используя всю мощь ваших рук и ног, нанести ему ответный удар.

Отметим, что Ямо может выдержать только три ваших удара, а человек — только два. После того, как враги повержены, постарайтесь собрать побольше фонариков, иначе атаки повторятся и вам будет не до фонарей. Для перемещения по комнате (вверх, вниз, вправо, влево), вы должны использовать свисающие виноградные лозы, частицы, сменяющие направление своего движения случайным образом, или прыгать с ограды на ограду, не получая при этом повреждений. В помещениях, непосредственно прилегающих к комнате, в которой находится колдун, вас ждут всевозможные неожиданности. Избегайте ударов электрических зарядов, огненных ручьев, протекающих по полу, а также взрывающихся кустов, появляющихся и исчезающих в самых неожиданных местах.

Когда вы наконец достигнете комнаты с колдуном, остерегайтесь огненных шаров, излучаемых его глазами. Нажмите клавишу, уничтожающую колдуна, и его богатства станут вашими. Наслаждаясь своей победой, не забывайте, что следующее путешествие по крепости будет еще более трудным.

Управление. Для отображения числа играющих нажмите клавишу **A**. Нажатие клавиши **B** позволяет определить, кто будет вашим соперником: компьютер или другой игрок. Различные комбинации клавиш **A** и **B** дают возможность получения до пяти режимов работы игры. Управление возможно как с клавиатуры, так и с помощью джойстика, а их выбор осуществляется клавишей **C**.

Клавиатура:

O	— влево;	**Q**	— вверх;
P	— вправо;	**A**	— вниз;
Z...M	— удары ногой и рукой;	**Enter**	— пауза.

Выбор управления для противника производится клавишей **D**.
Для начала игры нажмите **Enter**.

KICK — удар ногой. Если во время вашего движения нажать клавишу джойстика, то удар будет нанесен именно в эту сторону.

CHOP — удар рукой. Если вы стоите на месте, то нажатие клавиши джойстика приведет к удару в ту сторону, куда вы смотрите.

LEAP — прыжок с одной возвышенности на другую, вызывается перемещением джойстика одновременно вверх и влево (вправо). Вы

можете обнаружить, что Брюс избегает некоторых особо рискованных прыжков.

JUMP — прыжок вверх производится для сбора фонариков или для того, чтобы дотянуться до виноградной лозы.

CLIMB — лазание вверх по виноградной лозе, расположенной над вами, осуществляется после перемещения джойстика вперед и удержания его в таком положении, пока не будет достигнута вершина. По лозе можно спускаться вниз и перемещаться по ней влево или вправо.

DUCK — приседание позволяет уклоняться от ударов, наносимых вашими врагами, для этого надо переместить джойстик назад.

Отметим, что Брюс Ли может приседать, а Ямо — нет.

Останов игры и выход на первый экран осуществляется после совместного нажатия клавиш **C.Shift** и **Break**.

Включение и выключение звукового фона производится клавишей **S.Shift**.

В верхней части экрана слева направо отображается: число игроков, счет каждого из них и максимальный счет в данной игре, число жизней Брюса Ли, оставшихся до конца игры.

Счет:

Фонарик	125
Удар рукой Ямо или человека	100
Тоже, но удар ногой	75
Проход в новую комнату	2000
Свалить с ног Ямо	450
Свалить с ног человека	200
Уничтожение колдуна	3000
Приземление на Ямо или на человека с палкой	50

После набора первых 40000 очков и после каждых следующих 30000 очков вам сообщается, что вы становитесь EXTRA BRUCE LEE.

BUBBLE BOBBLE

★★★★★

Пузырь — Firebird, 1988

Управление:

1 — клавиатура;
2 — Sinclair-джойстик;
3 — Kempston-джойстик;
4 — курсор.

После выбора управления для старта игры необходимо нажать **1** (один игрок) или **2** (два игрока).

Вы управляете дракончиком, совершающим путешествие по многоэтажному лабиринту, который заселен монстрами. Вы можете выпускать пузыри, убивающие чудовищ. Если вы уничтожите всех чудовищ в лабиринте, то провалитесь на следующий уровень. В лабиринте появляются подарки (алмазы, чайники, короны, яблоки, мороженое и т. д.). Их надо собирать.

ботинки	— позволяют быстро бегать;
чайник	— далеко и быстро стрелять;
конфета	— скорострельность;
соска	— 500 очков за выстрел;
сердце	— бессмертие на этапе;
бутылка	— уничтожение всех монстров;
красный смычок	— возможность получить большой алмаз (только после уничтожения всех чудовищ);

желтый смычок	— дает большое яблоко;
зонтик	— перемещает на несколько этажей;
кресты	— затапливают лабиринт и уничтожают всех чудовищ;
часики	— останавливают чудовищ, убить которых можно только после того, как разобьете заделанные в пузыре часы.

Остальные подарки — увеличивают счет.

Во время игры появляются пузыри разного вида. В черно-белых пузырях находится метро. Оно прокатывает вас по лабиринту, убивая по дороге встречающихся чудовищ. Пузыри с буквами надо разбивать. Набрав полный комплект букв, вы получите дополнительную жизнь. Остерегайтесь контактов с монстрами — это смертельно опасно.

BUBBLE BOBBLE 2

★★★★★ R

Пузырь 2

Taito

Вы знакомы с героем игры Bubble Bobble? Если — да, то несомненно будете рады новой встрече с ним. Ну, а тем, кто еще не знает его, с удовольствием представим маленького очаровательного Дракончика, который больше всего на свете любит жевательную резинку. Эта любовь не раз помогала ему в борьбе с многочисленными врагами.

Стоит попасть в любого из врагов пузырем из резинки, и тот, оказавшись каким-то чудом внутри пузыря, становится на некоторое время абсолютно беспомощным. Теперь нужно поскорее сделать так, чтобы этот пузырь лопнул, и тогда он исчезнет вместе с сидящим в нем злобным существом, оставив вместо себя приз.

Постарайтесь схватить приз, пока он не исчез, и тогда Вас ждет один из приятных сюрпризов:

- возможность стрелять в оставшихся на экране врагов смертельными для них стрелами;
- переход сразу через несколько уровней;
- призовая игра, в которой нет врагов, а есть только призы;
- дополнительная жизнь, и т. д. и т. п.

Особое внимание обратите на призы в виде кастрюль, свастик, огромных яблок и не менее огромных драгоценных кристаллов.

Самый сложный из всех уровней игры, конечно же, последний — восьмидесятый: в нем обитает красивый, но очень опасный гном-великан, который ужасно не любит гостей. Он угрюмо бродит по своим владениям, не щадя никого из встречных. Справиться с ним можно одним-единственным способом: пробраться к синей кастрюле и, спрятавшись за ней, напустить как можно больше пузырей, помеченных знаком Z. Если прыгнуть на такой пузырь, из него вылетит звездочка. Постарайтесь попасть в гнома-великана этой звездочкой. Попадете — выиграете! За эту победу тут же последует награда.

Чтобы было веселее, лучше играть в эту игру вдвоем, сразу двумя Дракончиками, помогающими друг другу. Тогда будет намного легче находить выходы из тех запутанных ситуаций, которые ждут вас на каждом шагу. Два Дракончика — огромная сила!

Управление. После окончания загрузки программа предложит Вам выбрать управление для 1-го игрока:

1 — клавиатура; 2 — Sinclair-джойстик;
3 — Kempston-джойстик; 4 — Cursor-джойстик.

Когда это сделано, из оставшихся трех типов управления выбирается одно для 2-го игрока.

При выборе клавиатуры следует назначить удобные для вас клавиши и подтвердить правильность их выбора нажатием клавиши Y, если все верно, или N, если допущена ошибка.

После этого программой будет задан вопрос о числе игроков: 1 или 2? Нажатие соответствующей клавиши автоматически запустит игру.

Дополнительные управляющие клавиши:

S.Shift — включение паузы;
C.Shift — выключение паузы;
C.Shift/Space — прекращение игры и выход в меню.

"Питер", В. Овечкин

BUBBLE TROUBLE



Пузырь-убийца

Arcade

Вы оказались запертыми в глухой комнате. Вдруг из левого верхнего угла комнаты появляется «пузырь-убийца». Если он прикоснется к вам, то вы потеряете жизнь (дается три жизни). Задача состоит в том, чтобы увернуться и расстрелять его из бластера. К удивлению, если вы попали в пузырь, он погибает не сразу, а распадается на два-три пузыря меньших по величине. Теперь вам увертываться значительно сложнее, а надо! Опять, если вы попадете в эти пузыри, они распадаются на меньшие. Уничтожьте их, иначе они уничтожат вас.

На последующих стадиях, если вы благополучно пройдете первую, количество появляющихся пузырей увеличивается.

После ввода программы не спешите нажимать на клавиши и вы увидите демонстрационную игру. Просмотрев ее, нажмите **K**, если будете будете играть с клавиатуры, или **Space** — если управляете с помощью джойстика.

Управление:

A, J — влево; **D, I** — вправо; **Space, Break** — огонь.

Для возобновления игры нажмите **K** — для клавиатуры или **J** — для джойстика.

BUCK ROGERS



U.S. Gold

Эта игра является точной копией игры Zoom, написанной для PC-совместимых машин. Целью игры является успешное прохождение вашим космическим кораблем секторов галактики.

В первом секторе вас ожидает непростая задача по преодолению гравитационных ворот. Необходимо пройти их, не задев ни одной из стоек. В следующих секторах вам добавят забот летающие тарелки и другие технические конструкции внеземных цивилизаций. Ваше оружие — умелое пользование ручкой управления и точная стрельба по противнику. Вскоре вы покинете эту негостеприимную планету и выйдете в открытый космос. Там вас ожидают новые испытания, но средства борьбы вам знакомы.

Управление:

5 — влево; 6 — вниз; 7 — вверх; 8 — вправо;
T — показ результатов; Space — огонь.

Выбор управления (джойстик или клавиатура) осуществляется в меню с помощью клавиши Enter.

BUTCH HARD GUY



Бач Хард Гай

Advance

Butch — ветеран войны, стремящийся освободить других таких же ветеранов, пойманных и заключенных в тихоокеанском регионе неким Tie Fu. Клетки, в которых они заперты, расположены на площадках каждого из 20-ти экранов игры. Батчу приходится прыгать с платформы на платформу и пинком открывать двери клеток, чтобы заключенные могли спастись на его вертолете.

Как только все заключенные очередного экрана освобождены, можно переходить к следующему. Но он будет сложнее. Каждый экран патрулируется охранниками доктора Fu. Эти роботы могут не только убить Батча при соприкосновении с ним, но и вновь захватить в плен узников. Защищаться от роботов можно либо ударом кулака, после чего они на секунду успокаиваются, либо пинком ноги, разнося их на куски, но при этом можно и самому сгореть. Передвижение роботов непредсказуемо. Даже забитые, они почему-то иногда не умирают.

BUTCHER (1-4)



Палач

Увлекательная игра, состоящая из четырех этапов.

Первый этап проходит на реке. Вам на моторной лодке необходимо преодолеть определенный участок, лавируя между плавучих мин и торпед, сбрасываемых с самолета. Контейнеры с жизнью и патронами надо вылавливать — патроны нужны, чтобы расстреливать плавучие мины.

Второй этап проходит в джунглях, третий — в горах, четвертый — на вражеской базе.

CABAL



Заговор

Игра напоминает тир, в котором мишенями являются объекты армии противника. Расстреливать нужно все, что видите: солдат, дома, машины, танки, вертолеты.

Управление. Различные типы джойстиков или клавиатура:

6 — влево; 7 — вправо; 8 — вверх; 9 — вниз;
0 — огонь.

CAEZAR THE CAT

★★★★☆

Кот Цезарь Mirrosoft

Жил на свете кот — милое, пушистое животное, который, как и все настоящие коты, больше всего любил спать, греться на печке, съесть что-нибудь вкусненькое и запить молочком.

Но нашему коту не повезло: ему дали имя Цезарь и, хочешь ни хочешь, он должен его оправдать: точить когти, бороться и побеждать.

Причины беспокойной жизни кота понятны: необходимо покончить с армией мышей, которые заполнили дом его хозяина. Эта задача очень сложная и без нашей помощи Цезарю с ней не справиться.

Мыши, как и все мыши вообще, нашли себе хорошенькое местечко, где и живут, спрятавшись за полкой с повидлом и пахучей колбаской. Цезарь должен красться тихо и осторожно, чтобы не всполошить мышей, после чего с мяуканьем, в подходящий момент, кинуться на них.

Скачки по заставленным продуктами полкам очень трудны, а если сдвинуть что-нибудь с места или сбить банки, то это может кончиться для Цезаря чрезвычайно неприятно (разве что хозяева, в признание его бывших заслуг, которые выражаются количеством очков, простят его). Итак, видно, что поле борьбы очень неудобное — когда Цезарь прыгает высоко, он бьется лбом о потолок, когда спрыгивает с большой высоты — разбивает себе лапки (хотя и говорят, что кошки падают всегда на четыре лапы, но и они могут заболеть!).

Пойманных мышей Цезарь должен выносить из кладовки через специальную дверь. После каждой очередной десятки пойманных мышей раздается звонок будильника, а количество очков показывается на весах, стоящих на нижней полке. Цезарь должен спешить, потому что чем больше времени уходит, тем больше вкусных продуктов исчезает в пастях прожорливых мышей. Кот не может себе позволить даже короткого отдыха, потому что тогда ему придется все начинать сначала.

CAPTAIN BLOOD

★★★★☆ T

Капитан Блуд Informatique

С космического корабля был похищен президент галактики, направляющийся на межпланетную встречу. Связь с кораблем пропала внезапно. Посланные отряды спасателей и группа коммандос Delta, через несколько дней поисков нашли трансгалактическое судно, но весь экипаж был убит неизвестным излучением, а сам президент исчез. Каждому, кто обнаружит место заточения президента, назначена награда.

Вы — капитан небольшого истребителя.

Поиски начните с ближайшей планеты, где повстречаете первого из информаторов. Это местный житель, который в раздражении бросит вам: «Капитан, я тебя не выгоняю, но убирайся отсюда». После такого хамства все обычно уничтожают эту планетку, не заботясь ни о чем, и меньше всего о людях. Но в этой игре такие действия в расчет не принимаются.

С остальными людьми говорить проще. Под экраном изображены таблички и динамик-громкоговоритель. Каждый рисунок символизирует одно слово на одном из трех языков (английском, французском или немецком). Когда составите предложение, нажмите **огонь** на

динамике и ждите ответа. Некоторые слова (записанные в кавычках) обозначают поведение: смех, ярость, проклятия и т. д. Ваша главная цель: вытянуть из собеседника координаты планет, на которых живут другие информаторы. Чтобы достигнуть цели, придется понравиться собеседнику, зато потом вы можете облегчить душу и превратить все в звездную пыль.

Истребитель оснащен необходимыми устройствами: аннигилирующими ракетами, телескопом, через который можно детально рассмотреть планету, посадочной шлюпкой, без которой вы ни с кем не поговорите. При посадке на планету надо следить за высокими горами и ракетами.

Кроме того, в истребителе есть трюмы, в которых можно перевозить тех, кто просит вас отправить их на родную планету. При этом надо помнить, если отвозишь пассажира на другую планету, запросто можешь получить пулю в лоб.

CAPTAIN FIZZ



Капитан Физз — **Psyclapse, 1989**

Действие происходит на космическом корабле «Икарус», который потерял управление и движется к Солнцу. Если он подойдет к нему слишком близко, то взорвется, разрушая галактику. Чтобы это предотвратить, необходимо телепортироваться на борт звездолета и уничтожить компьютеры, управляющие его движением. Палубы корабля представляют собой сложную систему лабиринтов, ваша главная цель — разобраться в этой системе, исследовать корабль и восстановить его управление.

Характерной особенностью игры является то, что она позволяет работать над главной задачей «кооперативно». Два игрока могут играть одновременно.

Экран программы. Экран разделен для двух игроков по горизонтали. Панель каждого игрока состоит из трех частей:

1. Информационное табло. Сюда выводится текущий результат игры (очки), шкала, показывающая температуру вашего оружия (при продолжительной стрельбе шкала исчезнет, для ее восстановления необходимо отпустить кнопку и подождать, пока шкала вновь не появится).

ARMOUR — ваша защита;
DAMAGE — величина повреждений;
CHARGE — заряд;
CREDIT — количество «попыток».

2. Вторая часть — основной экран, на котором происходит действие игры. У каждого из игроков свой отдельный экран, что способствует независимости одного игрока от другого. Сверху над экраном расположены два слова:

HEALTH — состояние вашего здоровья в энергетических единицах;
CARDS — карточки (пропуска), количество пропусков, их цвета (для каждого пропуска своя дверь, которую он может открыть).

3. Третья часть — индикатор состояния. Ломаная линия на нем — ваша кардиограмма. По мере ухудшения вашего самочувствия линия выпрямляется.

Здесь же представлены три дополнительных индикатора.

а) EXIT — «выход». Когда вы ликвидировали все компьютеры на определенном уровне, то увидите, что загорится этот индикатор — значит, можно телепортироваться на другой уровень. Открытый выход имеет овальную форму черного цвета с желтой окантовкой по краям. Закрытый выход имеет ту же форму, но сверху на нем решетка желтого цвета.

б) SWITCHES — «переключатели». Здесь расположены четыре индикатора. Когда индикаторы горят, силовое поле отключено.

в) MINES — «мины». Индикатор предупредит вас, что в помещении имеется мина, и лучше здесь не стрелять, так как при попадании в мину вы потеряете при ее взрыве определенную часть энергии.

Программа имеет еще одну интересную особенность. После загрузки ее можно настроить на работу с одним из трех европейских языков:

1. Английский.
2. Немецкий.
3. Французский.

После ввода программы нажмите клавишу **5** на клавиатуре (2-й игрок) и **огонь** на джойстике (1-й игрок) и начинайте игру.

Итак, начинаем игру вдвоем. На экранах появляются два героя — один желтого цвета, другой — белого. Первый управляется от клавиатуры клавишами:

1 — влево; **2** — вправо; **3** — вниз; **4** — вверх;
5 — огонь.

Второй герой может управляться как от джойстика, так и от клавиатуры:

6 — влево; **7** — вправо; **8** — вниз; **9** — вверх;
0 — огонь.

Первое, что вы должны сделать — это расстрелять компьютеры (они выглядят как белые квадратики, маркированные буквой L). Сложность заключается в том, что их охраняют боевые роботы, с которыми предстоит провести перестрелку. Кроме того, есть небольшое силовое поле, способное какое-то время защищать компьютеры от поражения вашим оружием.

Оба космонавта имеют по мощному бластеру с неограниченным боекомплектом. Но вам следует внимательно следить за температурой своего оружия, так как оно при перегреве перестает стрелять. Кроме бластеров у космонавтов есть и супербомба, способная уничтожить враждебную боевую технику врага в пределах данного экрана, но не повреждающая компьютеры.

В исходном состоянии ваша сила составляет 9999 энергетических единиц. Но здоровье можно поправить, когда вы соберете энергетические аптечки (выглядят как зеленые точки), но использовать их для своих целей можно только лишь подойдя к энергетической емкости. Чтобы понять, как выглядит энергетическая емкость, надо обратить внимание на первую картинку игры. Рядом с двумя героями изображены зеленые точки (энергетические аптечки), а справа — энергетические емкости.

Возьмите аптечку и подойдите к энергетической емкости. Вы увидите, что ваша энергия возрастет до 9999 — это предел, и не тратьте лишние аптечки зря.

Карточки-пропуска понадобятся вам, чтобы пройти в другие отсеки корабля. Пропуска выглядят как маленькие цветные прямоугольники. Они бывают 5 разных цветов: красного, желтого, синего, пурпурного и голубого. На дверях указан цвет пропуска, которым они открываются. Если ваш пропуск не соответствует цвету на двери, то вы не сможете ее открыть.

Есть двери, вырабатывающие защитное силовое поле, контактов с которым необходимо избегать. В случае вашей гибели задача партнера очень усложнится. Впрочем, если ему удастся пройти на следующий уровень, вы появитесь снова, хотя уровень вашей энергии при этом будет равен только 2000 единиц.

Гибель обоих игроков ведет к прекращению игры. После этого программа предложит вам продолжить игру (CONTINUE). Утвердительный ответ (Y) позволяет вернуться на один-два уровня назад и продолжить игру. Отрицательный ответ (N) позволяет начать игру сначала.

Выключить силовое поле двери можно переключением четырех тумблеров. Их надо отыскать на данном уровне и определить правильную последовательность их включения. При правильном их положении под индикатором SWITCHES должны загореться четыре зеленые лампочки — поле отключено и можно идти. Тем не менее, будьте осторожны — некоторые поля отключаются лишь на несколько секунд, что достаточно для входа, но для выхода придется переключать тумблеры еще раз.

Силовые поля, боевые роботы, мины — это еще не все неприятности, подстерегающие вас. Наиболее серьезным препятствием является боевая механизированная установка, стреляющая самонаводящимися ракетами. Поразить ее без бомбы невозможно, но можно выстрелом из бластера изменить направление полета ракеты. Ракеты, не найдя нужной цели, самоликвидируются, и вы можете постараться как-то использовать это в своих целях.

На многих уровнях вы встретите в красных квадратиках стрелки, показывающие определенное направление. Это транспортеры. Пройдя сквозь стрелку, назад вам уже здесь не вернуться, так что будьте внимательны.

Полезные советы.

1. Не играйте с партнером в перестрелку. Во-первых, это непроизводительные потери личной энергии, а во-вторых, при столкновении ваших снарядов происходит блокировка этого места, и вы не сможете его пройти.

2. Как пройти вдвоем через дверь, если пропуск есть только у одного героя?

Делайте так: герой, у которого есть пропуск, переходит через дверь и поджидает, пока партнер не окажется напротив двери. Затем он подходит к двери, она открывается и пропускает партнера.

3. Главное правило: работу в отсеках космонавты выполняют поодиночке, а имущество собирают поровну. Если в комнате находятся два пропуска, то вам надо взять один, а второй на всякий случай оставить партнеру. Если же пропуск всего один, значит, кто-то из вас должен его использовать в то время, как второй космонавт должен находиться снаружи и страховать напарника, чтобы быть готовым в любой момент прийти к нему на помощь.

ZX-Ревю, 3-4, 1992

CAPTAIN KELLY



Капитан Келли **Quicksilva**

Капитан космической службы безопасности Келли сидел дома и спокойно попивал кофе, когда вдруг раздался телефонный звонок. Взволнованный голос диспетчера сообщил, что капитану следует немедленно прибыть на космодром.

Через несколько минут Келли уже находился перед своим командиром, который сообщил, что на готовившийся к испытаниям корабль проникли роботы-шпионы. Келли, быстро одев скафандр и снаряжение, входит в корабль. С этого момента и начинается игра. Сразу предупреждаем: экономьте патроны, не забывайте о кислороде и энергии.

Мигающие квадраты — это лифты, перемещающие вас с уровня на уровень.

Компьютер. С помощью его вы можете получить информацию о своем состоянии и местонахождении. Особо важна информация о количестве роботов на каждом уровне.

Шприц позволяет вам увеличить уровень энергии. Чтобы набрать энергию, надо как можно быстрее управлять клавишами (джойстиком) вправо-влево.

Ружье дает возможность пополнить количество патронов.

Поршни пополняют запас кислорода.

Чтобы убить на одном уровне всех роботов, необходимо вступить с каждым из них в длительную перестрелку.

После ликвидации всех роботов вас ждут многочисленные награды и назначение командиром освобожденного корабля.

CAULDRON



Котел **Palace**

За горами, за лесами, за семью морями, в маленькой избушке на курьих ножках жила-поживала колдунья Орфидина. Жилось ей хорошо, как у дьявола за печкой. Был у нее приятель — колдун Пумпкин. Жил он в лесной глуши, недалеко от избушки. Они часто ходили друг к другу в гости. Но в последний раз Орфидина поругалась с Пумпкином, а тот со злости утащил у нее новую метлу и ни за что не хочет ее отдавать. Орфидина поклялась, что она ему отомстит. Она долго думала о том, как бы это сделать, и однажды в старых книгах нашла рецепт зелья, которое сможет лишить Пумпкина колдовской силы. Таинственная формула гласила: «Возьми рога желтого оленя, глаза большой жабы, хвост ящерицы, кости великана и крылья летучей мыши. Положи все в большой котел, разотри в порошок и вари на огне, взятого из дьявольского вулкана в полнолуние. Однако запомни, что кости нужно собирать в чародейский ящик, а огонь принести в котелке, найденном в глубине склепа.»

Волшебница отправилась на поиски. На старой метле она полетела через моря, горы, леса и долы. По дороге нападали на нее страшные чудовища и огромные птицы, с которыми приходилось сражаться, тратя при этом свою волшебную силу. Спасение находилось в животворных источниках. Она знала, что составные части зелья можно отыскать только под землей. Орфидина собирала разбросанные ключи около входов в пещеру, гротов и склепов, осторожно приземляясь только на плоские поверхности.

На старом кладбище, полном духов, она увидела большой склеп. Вошла туда. Там было 28 помещений. Именно здесь она нашла кости великана (которых, однако, не смогла забрать), летучую мышь и котелок. Потом она быстро полетела к дьявольскому вулкану за огнем. Там ее ожидал сюрприз — на самой низкой полке пещеры она обнаружила чародейский ящик. Обрадованная, она вышла через другую дверь и вернулась в склеп за костями великана. До дома было недалеко, поэтому именно туда она и отнесла свои сокровища. Усталая Орфидина, тем не менее, отправилась на дальнейшие поиски. Она летела над океанами до тех пор, пока не достигла большого грота, состоящего из 11 помещений. Как раз тут и находились жаба, рога золотого оленя и ящерицы. Теперь у Орфидины — все компоненты. Из последних сил она вернулась в свой домик на курьих ножках, все бросила в котел, растерла в порошок, разожгла огонь в очаге и стала ждать полнолуния.

Наступила желанная ночь. Шепча себе под нос заклинания, она варила зелье. Когда все было готово, Орфидина взяла кувшинчик с зельем, отправилась к Пумпкину и уговорила его выпить напиток. Пумпкин выпил и исчез, а Орфидина, очень довольная удавшейся местью, забрала свою новую метлу и полетела домой. С той поры уже никто не лишал волшебницу покоя.

CAULDRON 2



Котел 2 — **Palace**

В побежденном злой волшебницей королевстве нашелся один смельчак (на самом деле — маленькая дыня, так как это королевство дынь), который решил победить волшебницу, отобрать у нее волшебную золотую метлу и вернуть мир в солнечное государство. В ходе игры мы управляем этой подскакивающей дыней.

В начале игры у нас нет оружия, поэтому нам нужно найти магические силы, прыгая в середину искрящихся источников энергии. Каждое столкновение с чудовищами, которых полно во всем замке, приводит к убыванию сил в нашей маленькой дыне. Правда, чудовищ можно на короткое время лишить силы, стреляя в них магическим лучом, но они вскоре снова оживают и начинают мешать маленькой дыне. В нашем распоряжении имеется 6 дынь, и когда очередная из них превращается в желтую лепешку (под ужасный смех колдуньи), в дело вступает следующая.

Замок, в котором нам предстоит действовать, — довольно большой (128 комнат), и хорошо было бы сделать карту, которая облегчит нам выполнение задания. Для того, чтобы победить колдунью, нам нужно найти 5 предметов: магическую книгу, ножницы, топор, щит и кубок, каждый из которых необходимо использовать соответствующим образом.

Дыня управляется при помощи клавиатуры (возможен выбор клавиш) или джойстиком. Функция **огонь** имеет двойное значение: повышение высоты прыжка или стрельба магическим лучом.

Задание победить колдунью отнюдь не простое, и очень скоро оказывается, что запас из шести дынь маловат. Поэтому программу Copy-Copy записывается последний сегмент длиной 41986 со стартовым адресом 23650 и выполняем команду POKE 52974,0. Данная поправка приведет к тому, что дыни будут возрождаться так же быстро, как и чудовища.

CHASE H. Q.



Погоня

Ocean

Приятная находка для любителей автогонок. В отличие от аналогов, где в лучшем случае предстоит заурядная гонка в толпе машин, рвущихся к финишу, эта игра предоставляет вам возможность догнать и обезвредить особо опасного преступника. Догнать его довольно легко, но для поимки необходимо мастерски владеть машиной: следить, чтобы ее не заносило на поворотах, притормаживать перед горками, так как на скорости может сильно подбросить вверх и вы потеряете скорость, не выезжать на обочину при неожиданном сужении дороги и т. д.

Это программа 90-годов: на дороге стоят указатели поворотов, при резких поворотах визжат тормоза, в подземном тоннеле горит свет, а при наезде на его стенки сыплются искры... Вверху экрана бегут сообщения компьютера, который переживает за вас и помогает вам. Создается эффект присутствия и внимательной опеки за вашими действиями: когда вы догоните машину преступника, компьютер автоматически перейдет к его сопровождению и включит полицейскую мигалку на вашем автомобиле. Стрелка на экране указывает на преступника. Полоска слева — количество ударов о его машину. Когда риски на полоске «доползут» до верха, вы перейдете на следующий уровень.

Если вы не успели «забить» противника за 60 секунд, то не отчаивайтесь — у вас есть еще 2 попытки, и при появлении сообщения об окончании времени быстро нажмите **переключение передачи** и игра продолжится.

Расстояние до машины бандита отображается в правом верхнем углу. Пользуйтесь турбо-режимом: для этого нажмите **турбо** и **ускорение** одновременно.

На втором уровне, кроме сужения дороги и новой обстановки, добавляется вертолет, указывающий направление движения машины преступника, что, с увеличением числа развилок, довольно полезно. Кроме этого, появляется возможность с меньшим риском использовать турбо-режим, даже при максимальной турбо-скорости остается контроль над машиной.

Для успешного прохождения уровня турбо-режим рекомендуется использовать только на прямых участках дороги или на расстоянии прямой видимости машины бандита — это поможет гораздо быстрее набирать скорость после наездов на столбы и машины.

Преступник довольно часто использует характерную уловку: вначале он садится на хвост любой машины, затем, выбрав момент, когда вы будете настолько близко, что не сможете отвернуть, преступник резко уходит в сторону и вы врезаетесь в ни в чем не повинного человека. Возможный контрприем — ехать только по середине дороги, что, кроме всего прочего, уменьшает вероятность выезда на обочину. Удар по преступнику следует наносить только когда вы будете находиться с ним на одной линии.

Большое количество подгружаемых этапов делает игру очень интересной. Начало игры — нажатие **переключение передачи**.

И еще один совет — не дергайте рычаг переключения передач во время гонки, а установите его в положение HIGH. Переключать скорость необходимо только на длинных и крутых поворотах с оградой из столбов: скорость меняется только переключением передачи при постоянно нажатом акселераторе.

CHEER PANIC





Да здравствует паника! Visions, 1983

Эта программа имеет весьма солидный возраст, поэтому многим покажется излишне простой. Но тем, кто любит бегать по этажам и лестницам незатейливых лабиринтов, используя для борьбы с преследователями такое экзотическое оружие, как кирка, игра доставит немало приятных минут.

Вам предстоит заниматься уничтожением очень странных, ужасно злобных и кусачих существ. Причем укус любого из них смертелен, а запас ваших жизней невелик — всего три.

Для уничтожения нужно заманивать этих тварей в выкопанные вами ямы-ловушки, и, кроме того, еще и успевать закапывать их там, иначе они выбираются наверх, побелев от бешенства и став намного опаснее и злее.

На первом уровне игры вы боретесь с тремя такими тварями, на втором — с пятью, на третьем — с семью, и так далее. То есть чем выше уровень игры, тем больше преследователей. За каждую уничтоженную тварь вам начисляется премия в 1000 очков, а за переход с уровня на уровень — дополнительная премия, равная сбереженному при прохождении этапа кислороду (Oxygen). Если же кислород закончится до того, как будут закопаны все преследователи, вы лишитесь одной из жизней.

Остается пожелать вам успехов в этой странной охоте!

Управление. Управление можно назначать только один раз — в самом начале игры, причем, выбор невелик: клавиатура или Kempston-джойстик.

При игре с клавиатуры используются клавиши:

6	— влево;	**7**	— вправо;
8	— вверх или копать;	**9**	— вниз или закапывать.

Кроме того, при любом управлении работают клавиши:

S	— старт;	**H**	— пауза.

В ходе игры в верхней части экрана выводится количество набранных очков и число жизней, а в нижней — количество кислорода (Oxygen), то есть оставшееся на прохождение этапа время.

Запись в таблицу рекордов одинакова при любом способе управления игрой:

6	— выбор буквы;	**0**	— ввод выбранной буквы.

"Питер", В. Овечкин

CHEQUERED FLAG

Клетчатый Флаг Psion

Игра — имитация гонки, в которой вам предлагается пройти один из известнейших в мире гоночных маршрутов. На экране вы увидите постоянно меняющиеся показания приборов на панели автомобиля. Следите за дорожными знаками, деревьями, километровыми столбиками, озерами и т. д. На трассе крутые подъемы, на которые необходимо взбираться, а затем спускаться. Следите за показаниями приборов, чтобы избежать заносов и перегрева мотора.

Ваш автомобиль тщательно запрограммирован и точно повторяет настоящую гоночную борьбу. Вы можете выбирать марку гоночной машины. Наибольшая скорость достигается при оптимальном числе оборотов двигателя — для этого необходимо вовремя переключать скорости передач. Учитывается лобовое сопротивление и сила трения дороги. Если вы будете делать повороты на большой скорости, то машину может занести. Но не волнуйтесь, можно выбрать автомобиль с автоматическим переключением скорости, но за счет потери мощности машины.

На вашем приборном щитке изображены точные аналоги спидометра, тахометра, показателей уровня горючего в топливном баке и температуры двигателя, индикатора выбора скорости передачи, а также таймер и счетчик кругов гонки. Рулевое колесо тоже изображено на экране и подчиняется вашим командам. Управление автомобилем — очень и очень сложное занятие, требующее тренировки. Кроме того, что вам нужно постараться не сойти с трассы и установить рекорд, вам придется избегать различных опасностей и внимательно следить за состоянием автомобиля.

Масло/вода. Если на шоссе вам попадется масло или вода, это уменьшит сцепление колес с дорожным покрытием и может вызвать занос автомобиля, если вы попытаетесь повернуть.

Стекло. Наезд на стекло вызовет порчу шин, что приведет к неравномерному, прыгающему движению и серьезным затруднениям в управлении автомобилем. Поэтому вам придется «хромать» на станцию техобслуживания, чтобы заменить колесо.

Топливо. Если вы выбираете длинный маршрут, то следите за топливом и в случае необходимости остановитесь у станции, чтобы заправить машину топливом.

Перегрев двигателя. Движение с постоянно повышенным числом оборотов двигателя на низкой передаче, приводит к росту температуры охлаждающей жидкости, а это может повлечь за собой разнос двигателя. Остановка на станции техобслуживания быстро охладит двигатель.

Станция технического обслуживания. Подъезжайте к станции по обочине. Остановитесь. Там автомобиль получит полное обслуживание, включая замену колес и заправку топливом, а также охлаждение двигателя.

Маршруты. Десять маршрутов смоделированы со всемирно известных гоночных кольцевых трасс на приз «Гран при». Выбор маршрута производится клавишами **Space** и **Enter**.

Автомобили:

Forreti Turbo: исключительно мощный автомобиль, двигатель которого развивает мощность до 640 л.с. при 8000-10000 об/мин. Очень сложен в управлении. Рекомендуется для опытных водителей.

Psion Pegas: новая марка, представляющая последние достижения в автомобилестроении. Развивает мощность до 560 л.с. при 5000-10000 об/мин. Имеет очень малое лобовое сопротивление. Скоростной автомобиль. Легок в управлении.

Macfaster spec: автомобиль с автоматическим переключением передач. Идеальный автомобиль для новичков, участвующих в гонке. Тем не менее, очень скоростной и надежный. Мощность до 500 л.с.

Выбор автомобиля производится клавишами **Space** и **Enter**.

4. Зак. № 283

Управление:

0	— акселератор (газ);
1	— тормоз;
M, S.Shift	— передача вверх;
N, B	— передача вниз;
A	— быстрый поворот налево;
S	— медленный поворот налево;
F	— быстрый поворот направо;
D	— медленный поворот направо;
H	— остановка, для продолжения нажмите еще раз;
H/T	— прекращение гонки.

CHESS



Шахматы

Psion

После загрузки программы на экране появляется изображение шахматной доски с расставленными фигурами. Можно начинать игру.

Компьютер спрашивает игрока, хочет ли он играть с начального положения или же хочет установить какое-либо другое. Для начала игры нажмите клавишу **P**, затем игроку задается вопрос: каким цветом фигур он будет играть? Нажмите **W** для игры белыми фигурами или **B** — для игры черными.

Запрашивается уровень, на каком хочет играть шахматист. Выберите любую из клавиш от **0** до **9**.

Позиция фигур на доске определяется с помощью современной алгебраической системы условных знаков. Шахматное поле обозначено цифрами от 0 до 8 и буквами от A до H. Белая ладья всегда находится в начальном положении на клетке A1. Поля отображены на экране. При выполнении хода нажмите на клавиши, соответствующие координатам (начать необходимо с буквенных клавиш, затем нажимаются цифровые). Сначала задаются координаты местоположения фигуры, затем координаты клетки поля, которое она займет. Никаких разделителей между начальными и конечными координатами нет, все происходит автоматически. После того, как ваш код сообщен машине, необходимая фигура будет передвинута — компьютер примет решение и покажет свой ход. Разрешены все соответствующие правилам ходы, включая рокировку и первый ход пешки на две клетки. Программа не разрешает применение ходов, не соответствующих правилам. Рокировка производится путем передвижения короля.

Сделав ход и заметив свою ошибку, вы всегда можете исправить ее, используя подвижную или неподвижную зачеркивающую клавишу. Ряд команд может быть применен на любом этапе.

Нажимая на клавишу **R**, вы можете спросить у машины, какой ход вам следует сделать. Она сделает этот ход на том же уровне сложности, ча каком ведется игра. Клавиша **L** позволяет вам изменить уровень игры компьютера. Клавиша **Z** позволяет распечатать позицию партии с помощью печатающего устройства.

Клавиша **T** позволяет вам перенести позицию, имеющуюся на доске, на кассету с тем, чтобы продолжить партию позже.

Клавиша **X** означает выход из игры для отдыха, либо для установки на доске другой позиции.

Вы можете установить на доске любую позицию, какую хотите. Для этого в начале игры или по ее окончании нажмите клавишу **Space**.

Клавиши **5, 6, 7, 8** могут использоваться подвижно или неподвижно для того, чтобы двигать стрелку по экрану. Нажимая клавишу **C**, вы полностью очищаете доску от фигур. Стирающая клавиша убирает фигуры из позиции, которая была создана с помощью стрелки-указателя. При помощи клавиш **K, Q, R, B, N, P** осуществляется постановка фигур на доске. Клавиша **X** означает выход из позиции.

CHICAGO 30'S

Чикаго 30-х ★★★☆☆ **U.S. Gold**

Ваш герой — сыщик-полицейский. Он носит плащ с поднятым воротником и рыщет по темным и глухим закоулкам. Он водит похожую на жука машину, имеет пистолет с бесконечным количеством патронов. В городе орудует множество бандитов. Они прячутся в бочках и позади контейнеров, ну и конечно, стреляют в сыщика. При этом полет пули на экране не виден.

Игра имеет два уровня. Первый вы проходите пешком, а на втором ведете машину. Перемещение происходит слева — направо. Проплывают пейзажи, характерные для Чикаго периода депрессии. По мере движения появляются враги. Их может сбежаться несколько дюжин. Они вылезают из-за бочек, канализационных люков, выходят из-за ящиков. Стрелять по ним можно в восьми направлениях.

CHIMERA

Химера ★★★★☆ **S. Anmad**

Грозный космический корабль безжалостных врагов вращается на околоземной орбите. Его нужно уничтожить.

Наш герой приближается к кораблю, но вот чудеса! — в него никто не стреляет. Наш герой оказывается в огромном помещении, совершенно пустом. Он видит два выхода — налево и направо, один напротив другого. Теперь самая важная задача — найти гаечный ключ.

Дорога очень долгая (четыре этапа) и только на первый взгляд простая. Хотя кажется, что экипаж покинул свой корабль и никто не будет стрелять, есть другие опасности: помещения, в которые нельзя входить — там ждет верная смерть. Враждебным становится даже время — кончаются запасы воды и пищи, поэтому нужно торопиться.

Все предметы спрятаны, их не видно, поэтому нужно тщательно обыскивать помещение за помещением.

В нижней части экрана помещается информация, отражающая текущий момент игры — количество воды и пищи.

CHOPPER

Спасатель ★★★☆☆ **Severa**

В этой игре вы, управляя вертолетом-спасателем, должны спасти пять или более человек (генерация числа спасаемых человек случайна), которые находятся в труднодоступных местах. В игре введен счетчик времени, и если вы за 999 единиц времени (примерно 200 секунд) не успеете спасти людей, то вы потеряете жизнь.

После того, как вы возьмете на борт последнего человека, вы переходите в следующий лабиринт с препятствиями. И так — несколько раз.

Все препятствия в этой игре движутся, поэтому пройти их без тренировки очень трудно.

CHRONOS



Martech

«Ах, если бы в самый напряженный момент игры у меня не кончилась энергия в оружии!» Наверняка что-то подобное говорили вы сами, если, конечно, играли в игру Chronos. Однако мы вам поможем. Наберите в таблице результатов игры JING IT BABY (обязательно большими буквами) — и вы получите бесконечную энергию у Megabeam'a. Только не спрашивайте, как это удалось обнаружить — сами не знаем.

CHUCKMAN

Сапер

CCI

Главное действующее лицо игры — минер, целью которого является обезвреживание бомбы до того, как у него кончатся энергия и время. Чтобы обезвредить бомбу, минер сначала должен найти чемоданчик с инструментом, без которого он не сможет вывернуть взрыватель.

Лабиринт, по которому плутает минер, примерно в 16 раз больше, чем показан на экране. Но можно увидеть большую его часть, если нажать клавишу обзора. Однако чем больше вы пользуетесь этой возможностью, тем больше расходуете энергии.

В лабиринте минера поджидают неприятности. Его может настигнуть ботинок-убийца, минер может провалиться в бездонную яму. И в том, и в другом случаях он теряет жизнь. Правда, яму можно засыпать с помощью найденной тачки с песком, а от ботинка-убийцы спасет сапог-скороход. Но воспользоваться ими можно лишь один раз, а потом опять необходимо искать эти предметы в лабиринте.

В правой части экрана расположено табло, которое показывает число обезвреженных бомб, количество набранных очков, предметы, собранные минером, количество энергии и остаток времени.

После ввода программы появится меню:

A — уровень игры 1; **B** — уровень игры 2;
C — уровень игры 3 (самый легкий);
D — Kempston-джойстик; **E** — управление с клавиатуры;
F — инструкция.

Нажав клавишу **F**, вы увидите инструкцию, теперь нажмите **Enter** и вы увидите действующих персонажей.

Нажмите **Enter** и появится таблица управляющих клавиш:

Q — вверх; **A** — вниз; **C** — влево; **B** — вправо;
H — останов; **S** — старт; **Space** — обзор;

При наборе нужного количества очков, вам предоставляется право вписать свое имя в таблицу лучших результатов.

CHUKIE EGG 2



Шоколадная фабрика

A & F

Чтобы попасть на фабрику, вам необходимо взять кость и отнести ее собаке, которая лежит возле ворот. Когда собака отвернется, вы

сможете попасть на фабрику. В комнате вы должны собрать необходимые компоненты: молоко, сахар и какао, засыпая их в соответствующие емкости, причем одновременно нести можно не более одного ингредиента.

В каждой новой комнате игрока ждет много интересных и сложных препятствий.

COBRA (STALONE)



Кобра (Сталоне)

Ocean

Сюжет: полиция не в силах справиться с преступностью. Не связанный условностями закона Сталоне наводит порядок.

Вы должны бежать по улицам, избегая громил с ножами, летающих ракет и дам с гранатометами. Есть еще какие-то таинственные колясочки, снующие туда-сюда по экрану — их трогать нельзя!

В игре три сцены: город, пригород и фабрика. Чтобы успешно расправляться с преступниками, надо собирать контейнеры, чем-то напоминающие гамбургеры, хотя начинка у них намного более смертоносная. Но это все очевидно. Менее очевидно то, что вашей целью, кроме массового избиения шпаны, является спасение прекрасной Ингрид от Джека-потрошителя.

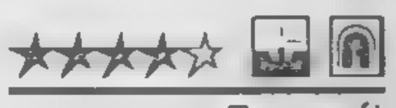
COBRA FORCE



Ocean

Ваш боевой вертолет летает над какой-то древней планетой, плутает в подземных лабиринтах, непрерывно стреляет и запускает ракеты — и все равно вас одолевают вереницы перехватчиков противника. Можно попытаться собирать попадающиеся в пути баллоны с горючим — это восстанавливает силы вертолетчика. Однако можно поступить более остроумно: переназначить клавиши в игре на S, I, M, O, N — и получить «бесконечную жизнь».

COLOSSEUM



Toposoft

Вы — наездник, управляющий боевой повозкой во времена Древнего Рима. Вместе с четырьмя повозками, управляемыми компьютером, надо начать и выиграть гонку. Чтобы это сделать, надо выполнить два условия: во-первых, остаться в живых, во-вторых, сделать так, чтобы никто другой в живых не остался.

Пока вы мчитесь вдоль длинной овальной дорожки, вы хорошенько поймете, что именно может вас убить. Наиболее опасны многочисленные препятствия, расположенные вдоль дороги, от кустов до обломков стены, которые кто-то разбросал вокруг. Объехать их трудно, так как границы беговых дорожек не обозначены, и разобраться, где вы находитесь, нелегко.

Остальные наездники, как и вы, вооружены топорами и булавами. Нанося удары, противники уменьшают вашу энергию.

Управление — традиционно. **Вверх-вниз** — перемещает повозку от одного края дороги к другому. **Вправо-влево** — соответственно ускоряют или замедляют движение. **Огонь** — приводит в действие оружие.

COLUMNS

★★★★★

Колонны

Piter, 1991

Игру Columns написал летом 1991 года программист фирмы «Питер» Василий Красковский. Модный оконный интерфейс, отличная графика, возможность выбора управления, простота освоения — все это позволяет надеяться, что программа Columns будет оценена по достоинству и, возможно, станет одной из первых игровых программ для ZX Spectrum, созданных в России, которая по качеству сопоставима с западными аналогами.

Прообразом Columns послужил всем известный Tetris или, как его еще называют, «Стакан». Суть игры проста: в стакан (вид сбоку, в разрезе) одна за другой падают незамысловатые фигуры — колонны. Только эти фигуры отличаются друг от друга не формой (как в Tetris'е), а цветом. Ваша задача состоит в следующем: укладывать колонны в стакан таким образом, чтобы заработать как можно больше очков. Цель игры ясна, теперь определим средства ее достижения.

Все колонны состоят из трех кирпичей (Brick), цвет которых компьютер выбирает случайным образом. Цветов всего шесть: синий, красный, фиолетовый, зеленый, голубой и желтый. Пока колонна падает, вы можете:

- перемещать колонну в переделах стакана влево-вправо;
- бросать колонну (ускорять ее падение);
- сдвигать кирпичи колонны.

При нажатии управляющих клавиш кирпичи циклически сдвигаются: 1-й перемещается на место 3-го, 2-й на место 1-го и 3-й на место 2-го.

Колонны нужно размещать в стакане таким образом, чтобы образовывались горизонтали, вертикали и диагонали из трех и более рядом лежащих кирпичей одного цвета. Такая горизонталь, вертикаль или диагональ исчезает, и кирпичи, находящиеся над исчезнувшими, проваливаются на их место. Причем при образовании новых линий из одноцветных кирпичей они также исчезают.

Игра заканчивается при переполнении стакана.

Начисление очков происходит:

- при бросании фигуры (прямо пропорционально расстоянию, которое она пролетела);
- при исчезновении кирпичей (прямо пропорционально их количеству);

Кроме того, на количество начисляемых очков влияет уровень игры (прямо пропорционально номеру уровня 0...9). То есть если за какое-либо действие на первом уровне вы заработали, к примеру, 10 очков, то на втором за то же действие начисляется 20 очков, на третьем — 30 и т. д. С ростом уровня увеличивается скорость падения фигур, что усложняет игру. Переход на следующий уровень происходит автоматически по достижении определенного количества очков или по вашему желанию при нажатии соответствующей клавиши.

Если во время удачнейшей партии в Columns вас вдруг позовут к телефону, можете не посылать всех подальше, а воспользоваться клавишей «пауза». При этом игра прервется, а на экране появится информация о процентном соотношении цветов кирпичей, упавших в стакан на данный момент, а также текущее время и количество набранных очков.



© PITER
1991

Меню программы:

START GAME — старт игры. На запрос нужно ввести имя играющего и выбрать номер начального уровня;

HIGHT SCORES — таблица рекордов. В дисковой версии программы рекорды записываются на дискету;

CONTROLS — выбор управления (Kempston-джойстик, клавиатура, переназначение клавиш);

STATISTICS — информация о результате последней игры: соотношение цветов в упавших колоннах и их количество, время, дата, количество очков, номер уровня и имя игравшего;

SET D. AND T. — установка даты и времени;

SELECT BRICKS — выбор яркости и формы кирпичей;

INFORMATION — информация об авторах программы;

QUIT COLUMNS — сброс игры.

Стандартные клавиши управления:

I	— влево;	P	— вправо;
O	— сдвиг кирпичей в колонне;		
Space	— бросить колонну;		
N	— переход на следующий уровень;		
H	— пауза/статистика;		
Q, A	— установка позиций меню.		

"Питер", В. Красковский

COMBAT LYNX



Боевая рысь

Durell

Вы находитесь в зоне одного из крупнейших сражений и управляете вертолетом. Ваша цель — уничтожение как можно большего количества живой силы и техники врага.

Перед вами карта, вражеские войска на ней показаны как темные точки и крестики. Перед вылетом необходимо записать координаты базы, где вы находитесь, так как потом ее трудно будет найти.

Для того, чтобы взять оружие, вы должны после появления первой картинки плавно посадить вертолет. Перед вами появится выбор из нескольких типов вертолетов и их технические характеристики. Затем необходимо нажать два раза клавишу **Enter**. На экране появятся мигающие изображения различных видов оружия. Переключить их можно клавишей **Enter**. Если вы хотите взять какое-либо оружие, то, нажимая клавиши **J**, **K**, **L**, выберите столько, сколько вам нужно, но не более 2145 кг.

Затем, нажав клавишу **Space**, вы начнете боевые действия. Перед вами будут столбцы с буквами вверху, они находятся в нижней части экрана. Сверху и снизу будут две черточки. Нажимая клавиши 1 или 2, вы можете выбрать оружие. Не задерживайтесь и отправляйтесь в путь, но не забывайте изредка залетать на базу заправляться.

Управление:

В начале игры вы можете выбрать один из четырех уровней квалификации, а также:

- S — записать игру на ленту для дальнейшего продолжения;
- L — загрузить игру и продолжить ее с места остановки;
- K — закрепить функции управления за любыми клавишами.

К таким функциям относятся:

UP — подъем вертолета вверх;

DOWN — спуск вертолета вниз;
LEFT — поворот влево;
RIGHT — поворот вправо;
FASTER — быстрее;
SLOWER — медленнее;
ENABLE — включение карты;
WEST, EAST, NORTH, SOUTH — управление сдвигом карты;
FIRE — огонь;
ARM LEFT — выбор оружия (сдвиг стрелки влево);
ARM RIGHT — выбор оружия (сдвиг стрелки вправо);
SIGHTON — включение прицела;
PAUSE — пауза вкл./выкл;
SOUND — звук вкл./выкл;
MESSAGE — сообщение о состоянии экипажа;
BASE MANNING, BASE POSITION, BASE NUMBER — сообщения о состоянии вертолета и базы.

THE COMET GAME



Кометная игра — Firebird

Действие происходит в далеком будущем. Из-за военного конфликта не осталось ни одного приличного космолета и вы вынуждены лететь на доисторической рухляди, которая постоянно ломается. Игра состоит из пяти независимых миссий, которые в произвольном порядке выбираются компьютером.

1. Вы должны починить компьютер, подсоединив в нужном месте диод.

2. На экране появляются 3 сумасшедших инопланетных корабля. Вы должны их сбить вращающейся звездочкой.

3. Необходимо развернуть параболическую антенну так, чтобы индикатор настройки (вверху слева) показывал тонкую линию.

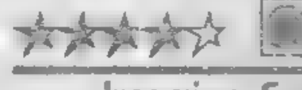
4. Выбирая нужные предметы, вы должны сварить кофе.

5. Защита от метеоритного дождя. Надо пускать ракеты по следу метеоров. Если несколько метеоров попадут в корабль, то он взорвется.

Управление:

Q — вверх;
A — вниз;
0 — влево;
P — вправо;
Space — огонь или установка;
J — джойстик.

COMMANDO



Коммандос — Imagine Softare

Вы наверняка помните кульминационный момент одноименного фильма — Джон Метрикс прорывается в глубину острова, где расположена база террористов. База поделена на секторы, отделенные друг от друга стальными воротами. Чтобы пройти через них, необходимо уничтожить всех террористов, охраняющих дорогу к воротам, и всех перед воротами, а также тех, кто атакует вас из следующего сектора после того, как вы открыли ворота. когда вы выполнили эту задачу, управление блокируется, а на экране появляется надпись: СЕКТОР 1 ЗАВОЕВАН, ПЕРЕХОД В СЕКТОР 2, где вы продолжаете захват базы.

Вы вооружены автоматом и гранатами. Выстрел из автомата производится клавишей огонь, а метание гранаты — длительным нажатием той же клавиши. Противник вооружен сильнее: кроме стрелко-

вого оружия, он имеет минометы, гранатометы, расположенные за каменными брустверами, в окопах, дотах, блиндажах и т. д. За уничтожение террориста вы получаете очки — от 200 и выше в зависимости от его «звания» (индикация цветом фигурки). За уничтожение образцов техники и захват ящиков с боеприпасами также идут очки — по 1000 за каждый (одновременно вы пополните свой боекомплект).

Внимание: не пытайтесь разрушить ворота и стены — они слишком мощные, обходите мотоциклистов и броневики. Не стойте на одном месте — вас уничтожат гранатой. В начале вы имеете 5 «запасных» жизней. Если вы наберете в течение 1-й жизни 10000 очков, вам предоставляется еще одна.

CONMAN THE BARBARIC

★★★☆☆ A T

Кузнец — The Northern Underground

Conman The Barbaric является частью игровой трилогии новой компании The Northern Underground.

Наш герой, кузнец по профессии, прилежно работал в своей кузнице последние 15 лет. Это была тяжкая, но счастливая жизнь, и практически никогда он не мог пожаловаться на отсутствие заказов, угнетающую скуку, ужасных соседей и низкую заработную плату. Но позднее он начал задумываться: а что же находится позади его кузницы. И, в итоге, поддался соблазну и предпринял маленькое путешествие по стране. И не успел он моргнуть глазом, как его обманули и отняли деньги, выбросили из такси, и он заблудился. И теперь в дело вступаете вы.

Вашими командами являются:

GO NORTH — идти на север;
GET HAMMER — взять молоток и др.

Your Sinclair, 8, 1992, перевод В. Голиней

CONQUEST

★★★★★ S

Завоевание — Melbourne House

Увлекательная, стратегическая игра, имеющая сложную систему правил. В программе 6 уровней сложности. Это позволяет наилучшим образом подготовить игрока к трудной стратегической борьбе на верхних уровнях. На каждом уровне добавляются некоторые новые правила, которые потребуют от вас повышенного мастерства.

Игра построена по мотивам завоевательных походов Древнего Рима. Кроме стратегического мышления, она потребует от вас и тактических навыков — умения принимать оптимальное решение в сложной ситуации.

Уровень 1. На экране изображена карта Средиземноморья. Она разбита на квадраты (20x30). Существует 2 типа полей, суша и вода. Суша — это квадраты, на которых есть хотя бы немного зеленого цвета, по ним разрешается перемещение. Вода — это поля, закрашенные только в синий цвет, по ним перемещение невозможно.

В игре существуют возможности наложения сетки на игровое поле и выделения области воды для координации ваших перемещений.

Игра начинается с выбора места для будущей столицы (этот квадрат закрашивается черным цветом). Столица может содержать одну армию или легион, который может перемещаться по 4 направлениям

курсорными клавишами **5, 6, 7, 8.** Это первый легион. Им командует император. Он окрашен в пурпурный цвет. Когда он перемещается на зеленое поле, то завоевывает его, и оно окрашивается в красный цвет. После завоевания 5-и полей, налоги с них позволяют создать новый легион. Он возникает в столице. Им командует один из имперских генералов. Легион окрашен в черный цвет и имеет римскую цифру, обозначающую его номер — II. По мере захвата очередных 5-и полей создаются все новые и новые легионы.

По мере утраты территории легионы могут исчезать, потому что их не на что содержать. Через несколько лет империя начнет приобретать некоторую форму.

Обычные легионы (II, III, IV и т. д.) могут перемещаться только на 1 поле за 1 ход, в то время как императорский легион может перемещаться на неограниченное количество полей, но только в пределах империи. Если нажать **0** вместо курсорной клавиши, легион останется на месте.

Максимально возможное количество легионов — 16.

Завоевание соседних полей всегда успешно, но варвары могут совершать набеги на границы империи и отвоевывать отдельные поля, не защищенные в данный момент гарнизонами. По мере развития игры эти атаки становятся более частыми. Направления атак варваров такие же, как и направления атак легионов (они не могут нападать по диагонали).

Цель игры — завоевать 100 полей и как можно быстрее. После окончания игры рассчитывается ваш коэффициент мастерства, при этом учитывается затраченное время, уровень сложности и сложность исходной позиции (местоположение столицы).

Таковы правила уровня 1. После просмотра этой части инструкции вам предлагается нажать:

- **R** — повторить инструкцию;
- **L** — загрузить основную программу;
- **C** — продолжить просмотр инструкции;

Уровень 2. Пройдя успешно уровень 1, вы, наверное, поняли значение таких стратегических факторов, как центральное положение столицы империи, расположение легионов по границе империи, а также научились использовать естественные условия моря и края игрового поля.

На уровне 2 добавляются некоторые суровые реальности войны. Легионы по прежнему непобедимы, но их командиры могут погибать в боях (вероятность 10%).

Перед каждым очередным ходом вы можете посмотреть послужной список каждого генерала — выполняется клавишей **R**.

Если генерал погиб, то это никак не отражается на легионе, но новому офицеру, взявшему командование на себя, присваивается нулевой боевой опыт. Если же погибает император, то императором провозглашает себя наиболее опытный генерал. Обычно другие генералы крайне недовольны этим, в результате чего начинается гражданская война CIVIL WAR. Примерно половина легионов может отколоться и пойти за мятежными генералами, в этом случае они перекрашиваются в зеленый цвет, не повинуются вам и становятся неподвижными. Привести их в повиновение можно только, если победить лояльным легионом, командир которого имеет боевой опыт, равный или больший, чем у командира мятежного легиона. Если мятежный легион побежден, то его командира казнят, легион становится лояльным, а во главе его ставится офицер, которому присваи-

вается нулевой боевой опыт. Если же мятежный легион побеждает, то лояльный легион погибает и должен быть сформирован заново в столице империи.

Гражданская война может вспыхнуть, если какой-нибудь генерал переживет 10 компаний и решит, что он достаточно могуч, чтобы сместить императора.

Надо регулярно проводить проверку послужных списков своих генералов. Разумеется, боевой опыт императора может быть больше 10 без опасности возникновения гражданской войны.

Мятежные легионы хоть и не повинуются вашим приказаниям, но все-таки несут службу по защите границ от варваров.

Это правила уровня 2. Дальше предлагается нажать **R**, **L** или **C**.

Уровень 3. Играя на уровне 2, вы, вероятно, научились вовремя отзывать генералов, когда их рейтинг достиг 9, чтобы не вызвать гражданской войны.

Если император в течение нескольких лет воздерживается от боев, он может стать непопулярным в армии и пасть жертвой покушения (ASSASSINATION).

Далее нажмите **R**, **L** или **C**.

Уровень 4. Здесь добавляются враждебные империи. Их может быть 3, они окрашены в пурпурный, желтый и голубой цвета. Впервые они появляются через несколько лет после основания вашей столицы и начинают развиваться за счет захвата территории варваров.

Если они входят в контакт с вашей территорией, то могут захватывать участки, не защищенные гарнизонами.

Вражеские империи не могут захватывать территории, на которых стоят лояльные императору легионы или крепости, но во время гражданской войны они могут захватывать любые крепости и побеждать мятежные легионы. В этом смысле они более опасны, чем варвары.

Крепость может быть построена на месте легиона вместо его хода. Это делается нажатием клавиши **F**. При этом опыт командира легиона увеличивается на 1. Это может стать причиной гражданской войны.

Если крепость захвачена противником, соответственно, изменяется цвет фона поля.

Всего в игре может быть построено до 10 крепостей.

Далее нажмите **R**, **L** или **C**.

Уровень 5. Возникают эпидемии (PLAGUE), примерно каждые 10 лет они уничтожают все на пути своего распространения. Легионы, пораженные эпидемией, погибают, и вместо них в столице формируются новые.

Это правила базовой игры. Далее нажмите **R**, **L** или **C**.

Правила усложненной игры. Остаются в силе правила уровня 5. Добавляется возможность постройки морских портов. Этим обеспечивается быстрая переброска легионов морем, что необходимо при эпидемии или во время гражданской воины. Порты строятся так же, как и крепости (клавиша **P**). Возможна постройка 20 портов, но для содержания каждого из них необходимы налоги с 10 полей, они вычитаются из общей суммы. Можно построить дополнительные крепости, до 50, для каждой необходимы налоги с 2-х полей. Помните, что для содержания 16-и легионов вам необходимы налоги с 75 территорий (1 легион содержится за счет столицы).

В начале каждого года выдается информация о размере налогов, при этом расходы на порты и крепости уже вычтены, так что по его величине вы можете судить о количестве доступных вам легионов.

Когда легион вступает на квадрат, отмеченный как порт, он переходит на корабль (корабль имеет тот же символ, что и порт, но окрашен в цвет легиона). Теперь он имеет возможность неограниченного перемещения в пределах открытого моря. Движение по морю прерывается при достижении квадрата, помеченного как суша. Если на нем построить порт, то движение будет продолжено.

Так можно строить каналы на суше, если устанавливать порты в одну линию. Порт можно построить на любом участке суши. Вам решать, как вы будете обеспечивать выход из порта в море.

Таковы правила игры. Нажмите **L**, а затем любую клавишу и загрузите остальную программу.

После ее загрузки появится вопрос: «Не желаете ли вы продолжить ранее начатую игру?» Если ответите **Y**, то запустите ленту дальше. Если **N**, то появится запрос уровня сложности (от 1 до 5). Введите уровень. На экране появится краткая сводка правил для данного уровня. После этого появится меню:

S	— запись состояния игры на ленту;
G	— наложение сетки на карту;
O	— изображение участков открытого моря;
R	— просмотр послужного списка генералов;
F	— построить крепость;
D	— показать крепость;
5, 6, 7, [redacted]	— движение на запад, юг, север, восток;
0	— без движения;
P	— построить порт.

Далее идет запрос: «Нужна ли вам распечатка игры на принтере Y/N?».

Затем идет ввод координат столицы. Сначала по вертикали от 1 до 20, затем по горизонтали от 1 до 30. После этого — запрос, согласны ли вы с этим: IS THIS O.K.? Ответ **Y** или **N**.

CONTINENTAL CIRCUS

★★★★★

Вокруг континентов — **Taito**

Игра — отличный имитатор автомобильных гонок по трассам Бразилии, Мексики, США и т. д. Любители компьютерных игр безусловно признают ее лучшей среди игр подобного класса: выбор трека, по которому поедет ваш автомобиль, вы осуществляете сами, графика на высочайшем уровне, отсутствие рычага переключения передач, делает ее очень легкой в освоении. Все, что необходимо — это скорость. Ее значение отображается вверху слева. Вверху экрана отображаются показания секундомера, ведущего обратный отсчет времени. (Всего у вас 60 сек на прохождение одного круга трассы). Однако если вам все же не удалось пройти круг за отведенное время, не отчаивайтесь — нажмите **огонь** на джойстике (**Space** на клавиатуре компьютера) и на экране появится структурная схема трассы, на которой черным цветом будет отмечена часть пути, пройденного вами за все время. Снова нажмите **огонь** или **Space** и игра продолжится: вы повторно стартуете на этой же трассе.

Управлять автомобилем лучше всего Sinclair-джойстиком.

Несколько советов начинающим: никогда не старайтесь разогнаться до максимальной скорости — скорее всего, это приведет не к победе, а к аварии. Перед началом гонки внимательно изучите трассу. Всегда стремитесь держаться середины дороги — тогда вам удастся избежать столкновения с ограждением дороги, так как нередки двойные повороты полотна, сначала круто влево, затем вправо.

COOKIE



Пирог

Ultimate

Шеф-повар Чарли хранит все ингредиенты для приготовления пищи в буфете, позволяя им выйти наружу только когда желает из них что-либо приготовить. Без сомнения, это создает веселый беспорядок, так как ингредиенты выскакивают из буфета, таща за собой всякий хлам из ящиков и буфета.

Бедный Чарли! Он должен «ошарашивать» их мучными бомбами и заталкивать в чашку, так как, если они попадут в мусорный бак, то будут съедены «мусорным монстром». Если какой-либо хлам или мусор попадет в тесто, то счетчик ингредиентов изменится и Чарли придется работать намного быстрее, если он собирается испечь свой пирог.

Выбор игры:

1	— один игрок;	4	— Kempston-джойстик;
2	— два игрока;	5	— Cursor-джойстик;
3	— клавиатура;	0	— старт игры.

Управление:

Q — влево; **E** — вниз; **R** — вверх; **W** — вправо;
T — швыряние мучных бомб.

Служебные клавиши, кроме **Enter** — временный останов в игре.

COSA NOSTRA



Коза-ностра

Opera Soft

Отличная стрелялка. Вы — гангстер, должны бороться с полицией. Вы можете подбирать разные полезные вещи и использовать их. Стреляйте первым — и победа будет за вами.

COSMIC



Космическая игра

На ваш космодром напали космические пираты и хотят украсть ваши ракеты. Если они утащат корабль, то вы теряете жизнь. На космодроме, в окружении космических катеров, находятся три ракеты (три жизни). Пираты не могут добраться до ракет, пока не растащат катера, тем самым предоставляя вам возможность отражать нападение.

За каждый сбитый корабль пиратов вам назначаются премиальные очки:

10	— за синий;	30	— за красный;
20	— за зеленый;	50	— за летающую тарелку.

Клавиши, управляющие перемещением корабля охранения:

C.Shift — влево; **Space** — огонь;
Z — вправо; **S** — старт;
A — возобновление игры.

Теперь, используя управляющие клавиши, подгоните мигающую стрелку под одну из цифр, обозначающих уровень силы противника Выбор закрепляется нажатием **Space**.

1 — обычные ракеты пиратов;
2 — летающие тарелки и обычные ракеты пиратов;
3 — обычные и скоростные ракеты пиратов;
4 — все выше перечисленное.

Затем таким же образом выберите уровень сложности игры (от 1 до 6) и количество играющих (1 или 2).

После окончания игры занесите свое имя в таблицу лучших результатов.

COSMOZOIDS

☆☆☆☆☆

Космокатер — Quicksilva

С вашего космического корабля был выпущен космокатер-разведчик, который должен был пронаблюдать за поведением инопланетных кораблей. Проводя эксперимент, разведчик произвел выстрел в один из кораблей инопланетян. И тут началось! Теперь задача космокатера состояла уже в том, чтобы отбиться и остаться в живых.

За каждый сбитый корабль инопланетян разведчику начисляются очки: 10, 100 или 1000.

После загрузки программы на экране появляется таблица лучших результатов. Нажмите **Enter**.

Теперь выберите уровень сложности игры (от 0 до 9) набором соответствующей цифры на клавиатуре компьютера и нажатия после этого **Enter**.

Управление:

6 — поворот влево; **8** — останов;
7 — поворот вправо; **9** — продвижение вперед;
0 — огонь.

Сверху на экране показываются: количество набранных очков и рекордный счет.

После набора соответствующего количества очков появляется возможность внести свое имя в таблицу лучших результатов. Набор имени производится на клавиатуре компьютера (не более 16 символов). После набора имени нажмите **Enter**.

CRITICAL MASSE

☆☆☆☆☆

Критическая масса — Durell

В эту игру можно играть около десяти часов, пока не доберешься до атомной электростанции прежде, чем та взорвется. Конечно это непросто, так как враги, которые оккупировали планету, делают все, чтобы уничтожить ваш корабль. Он защищен силовым полем, которое слабеет, когда вы задеваете скалы или вас поражает противник. После того, как иссякнет энергия, корабль взорвется, и вы будете выброшены в пространство, но это еще не конец — вы можете

долететь до места, где есть другой корабль, если постараетесь. Если же вам не повезет — вас съест червеподобное чудовище, которое вылезает из планеты. Если вы умудритесь достигнуть базы, то вам нужно найти путь среди мин, маскирующих облаков и защитных стен и нанести удар по сгустку энергии, чтобы загасить реактор.

CRYSTAL CASTLES



Хрустальные замки U.S. Gold

В давнее-давнее время в одном из королевств жил бездетный король. Он очень страдал от этого, но все заморские врачи ничего не смогли сделать. Единственным человеком, который мог бы помочь избавиться от этого недуга, была старая колдунья. Но она никогда и ничего не делала бесплатно. Колдунья согласилась помочь королю, но за свою услугу она запросила будущего принца, когда ему исполнится 20 лет. И король согласился, надеясь, что колдунья об этом забудет.

Принц рос красивым и здоровым, но покоя у короля не было. В 19 лет король рассказал всю правду принцу, и принц решил сделать все от него зависящее, чтобы уничтожить колдунью и остаться с отцом. С этого момента и начинается игра. В ней вы управляете принцем, который за свое упорство был превращен колдуньей в медведя.

Для того, чтобы расколдовать принца и придать ему человеческий облик, нужно пройти все комнаты замка, собрать все необходимые предметы, размещенные в них.

У вас есть 5 жизней и вы должны собрать все предметы в 50 зонах. Собиранию предметов будут мешать злые духи, посланные колдуньей. Вы можете перемещаться по лабиринтам, подниматься и опускаться на лифтах.

Цель игры поставлена довольно отчетливо, а вот добиться результатов и, уничтожив колдунью, стать человеком, вы сможете только добившись мастерства в этой игре.

CRYSTALL



Кристалл

Вы умудрились попасть в старинный заколдованный замок. В его залах, как и подобает в таких случаях, полно как всякой нечисти, так и весьма полезных вещей: магические кристаллы, живая вода и волшебная шляпа, надев которую, вы становитесь неуязвимы для своих врагов и которая не раз окажет вам существенную помощь в вашем трудном, но благородном деле. Живая вода вам необходима для поддержания жизни, так как она волшебная и может с успехом заменить пищу и сон.

В каждом зале необходимо собрать все кристаллы раньше, чем их сожрут привидения. В залах есть объемные строения с воротами, в них вы можете свободно передвигаться, хотя при этом будет виден только ваш контур.

Есть также и подъемные устройства — движущиеся площадки, которые непрерывно ходят вверх-вниз. С помощью этих площадок вы можете подниматься на уступы строения для сбора кристаллов.

Несколько советов:

1. Деда-колдуна можно убить, надев волшебную шляпу.
2. Помните, что шляпа одноразовая, а время ее действия ограничено.

3. Привидения попадаются «слепые» и «зрячие». «Слепых» можно перепрыгнуть (нажать JUMP), но при этом вы перепрыгнете и через кристаллы.
4. «Зрячих» можно обмануть, так как они всегда стремятся к вам по прямой линии.
5. Перепрыгивать «зрячих» бесполезно.

THE CURSE OF SHERWOOD

★★★★☆

Дорога в Шервуд — **Mastertronic**

Это тот самый Шервуд, в лесу которого происходили события, связанные с легендарным Робин Гудом. Только теперь в самом городе стало твориться что-то неладное. В одном из замков Шервуда злой колдун наложил заклятие на город и всех его жителей. Но один из священников городского костела не захотел примириться с этим и решил снять заклятие и убить злого колдуна. Ему пришлось обратиться к силам магии, а именно к одной доброй колдунье, живущей в зеленом доме. Именно она должна приготовить зелье, с помощью которого священник сможет стать неуязвимым для стражников колдуна и зомби с ножами. Для того, чтобы собрать зелье, монах отправился к шервудскому мосту через реку, где он встретился с бандитами. Вступив в небольшую перестрелку с ними, священник забирает щит. Пройдя немного дальше, он встречается со звездочетом. Убив его, священник получает дубинку, с помощью которой он сможет теперь легко разбить любую преграду.

Дойдя наконец до хижины злой ведьмы, которую охраняют зомби, священник, перекрестившись, входит в дом. Завидев незванного гостя, ведьма тут же набрасывается на него, но наш герой, служащий добру, смог постоять за себя и после того, как он уничтожил ведьму, забрал у нее флакон с порошком для зелья. После этого он идет к магическому кругу, обозначенному грибами. Затем он разбивает дубинкой дверь, забирает крест, отнимает у злого священника, охранявшего крест, серебряный нож, и опять идет к магическому кругу. После этого священник приходит к дому доброй колдуньи. Он отдает ей флакон с зельем и идет в соседний лес, в котором гуляет оборотень. Убив оборотня серебряным ножом, священник забирает его челюсти и идет к колдунье. Отдав ей челюсти, священник получает долгожданный пузырек с зельем, с помощью которого теперь можно стать неуязвимым для сил зла. Вот теперь можно идти к замку. Самый опасный участок пути — это болото. После того, как наш герой с большим трудом все-таки прошел болото, он попадает к стенам замка, пройдя которые, он оказывается у входа. Перед ним открылась просторная комната с большим памятником в конце ее и большой звездой в центре зала. Только он, было, собрался начать разгадывать заклятие, как на него набросился дракон. Если бы священник растерялся, то на этом, может быть, все и кончилось, но в самый последний момент он дотянулся до центра звезды, на которую положил крест, тем самым сняв заклятие злого колдуна.

Свободные жители маленького города, пережившие много страха, на руках несли священника до костела. Теперь у них есть надежный защитник, в роли которого выступили вы сами.

Примечание: бесконечные жизни можно получить вместе с картой.

Управление:

1. Kempston-джойстик;
2. Клавиатура.

CYBER RATS



Кибернетические крысы — Silversoft

Цель игры — маневрируя лазерной установкой, сбить как можно больше кибернетических крыс. В тактике боя с ними используйте для прикрытия зеленый кустарник, так как крысы не могут пролезть через него. За каждую уничтоженную киберкрысу начисляются очки. Вам предоставляется 3 попытки.

В верхней части экрана на табло высвечивается набранное количество очков, а чуть правее — рекорд, достигнутый в предыдущих играх.

После загрузки программы сделайте выбор режима управления игрой. Для этого нажмите:

1 — если используете клавиатуру компьютера;
2 — если используете AGF-джойстик;
3 — если используете Kempston-джойстик.

После этого появится следующая таблица, по ней можно задать игру для двух игроков — нажмите **2**.

Для начала игры нажмите клавишу **S**.

Управление:

7	— вверх;	**5**	— влево;	**8**	— вправо;	**6**	— вниз;
0	— огонь;	**S**	— старт игры;	**E**	— временный останов.		

CYBERUM



Ultimate

В бесконечно далеком космосе существует туманность Амеба, состоящая из звезд и планет системы Бетта Ганна. Эта уникальная группа планет и темных звезд отделена от всей Вселенной плазменной энергетической решеткой. Каждая планета этой удивительной системы является составной частью антиэлемента кибертрона. Энергия этого элемента огромна, и поэтому многие цивилизации пытались завладеть хотя бы одной малой планетой системы Бетта Ганна, тратя на это громадное количество своих ресурсов. Никогда и никому еще не удавалось проникнуть сквозь плазменную решетку. Все то, что расположено по ту сторону решетки, получило название «Зеборема». Зеборема не отдает добровольно свои кибернетические кристаллы, таящие основную часть энергии загадочной системы, уничтожающей все материальные объекты, проникающие за ее защитную решетку.

Давным-давно было начато строительство гигантского транспортного космического корабля, способного вывезти драгоценные кристаллы, принадлежащие Зеборема. Наконец эти работы завершены и главный компьютер корабля выдает команду к началу путешествия к далеким мирам.

Энергетические установки звездолета способны противостоять страшным энергетическим запасам системы Бетта Ганна, кроме того, он оснащен мощным лазерным оружием.

Управление:

1 — клавиатура:

Z, C, B, M	— влево;
X, V, N, S	— вправо;
A, S, D, F	— вверх;
Q, W, E, R, T	— использование фотонной торпеды;

1, 2...0 — использование плазменного луча;
SC, Break Space — пауза;

2 — джойстик (любой тип).

CYCLONE



Циклон

Vortex

Вы — летчик, и только что получили сообщение, что в районе, в котором вы находитесь, идет страшный циклон, и вам необходимо спасти людей и ценный груз.

Циклон начал уже свое разрушительное действие и в начале игры вы находитесь среди почти затопленных водой островов.

Вашей целью является спасение людей и пяти ящиков с грузом. Для этого необходимо облететь все острова и забрать на вертолет людей и груз. Вам необходимо опасаться циклона степень опасности показывается красной линией в нижней части экрана. Чем меньше длина красной линии, тем меньше опасность и тем дальше от вас находится циклон.

После обнаружения людей, вы должны накрыть их тенью от своего вертолета, затем, когда это условие будет выполнено, у вертолета появится веревка с крюком на конце. Вы должны очень осторожно спускаться (но не садиться на остров), так чтобы, крюк коснулся человека и вы могли поднять его на вертолет.

Если у вас нет горючего, то для заправки вертолета на некоторых островах есть посадочные площадки, куда можно приземлиться.

Так же, как и в случае спасения людей, вам нужно подвести тень вертолета так, чтобы она поместилась на белом квадрате и осторожно опускаясь, сесть на него.

После выполнения задания игра начинается заново.

D....



Джон о'Брайн был командос старшего поколения. Он сколотил себе большое состояние, скажем прямо, не совсем мирным делом и решил позабавиться, уничтожив Нью-Йорк. Он купил себе небольшой участок побережья и построил там аэродром, огромные ангары, под землей поместил лаборатории, в которых создает ядерные ракеты.

Американское правительство, обеспокоенное деятельностью Джона, разбудило вас, читатель, и приказало уничтожить его базу. Для этого у вас есть джойстик, а также суперсовременный, самый большой, самый быстрый и самый оснащенный авианосец ВМС США. У него, однако, есть один существенный недостаток — он не обладает противовоздушной обороной, а значит, уязвим для самолетов противника. Корабль может взять на свою палубу 11 самолетов. Четыре самолета-истребителя FA-18. Они очень легкие — 1,8 тонн. Используйте их для обороны авианосца. Четыре истребителя-бомбардировщика довольно внушительного веса — 14 тонн. Они достигают огромной скорости 2,4 М. Бомбардировщик и два палубных штурмовика с полным вооружением и запасом топлива. Они очень тяжелы — около 19 тонн и достигают небольшой скорости 0,9 М, но они необходимы для проведения решающей атаки.

Для взлета самолетов прежде всего нужно развернуть авианосец навстречу ветру. Этот маневр — гарантия удачного старта. Затем необходимо вывести одну из машин на взлетную полосу (это впереди

корабля). После достаточно только удержать маленькую точку в центре квадрата и самолет, грохоча двигателями, уйдет в небо. Гораздо более трудным является посадка. Нужно разогнать авианосец до максимальной скорости и поставить его по ветру. Нацелить самолет на посадочную полосу и ждать разрешающего сигнала. Роль пилота состоит в том, чтобы удерживать курс. Помогает в этом видеосистема ВИЭС, расположенная внизу экрана. Точный подход к посадочной полосе закончится торможением самолета на каучуковых шинах.

Игра начинается в 15 милях от берега. Радары, расположенные на нем, имеют радиус действия около 9-10 миль. Пересечение этой границы может привести к повреждению или уничтожению авианосца. Игра закончится так же, если вы потеряете все свои самолеты. Следите за топливом — самолет не птица.

Конец игры очень впечатляющий — все побережье превращается в месиво из воды и земли, а вы получаете новое сообщение, что надо плыть на соседнее побережье, куда переместился о'Брайн.

D.N.A. WARRIOR



Воин ДНК

Cascade

Вечно эти ученые выкидывают всякие штучки. Вот еще один гений, стремясь познать все больше и больше, решил увеличить размер своего мозга. Но дела у ученого пошли совсем плохо, появилась опасность для его жизни.

Ваша задача — превратившись в микроскопическое существо, внедриться в тело несчастного и, передвигаясь вместе с кровью, разрушить все наросты и спасти ученого.

По пути необходимо расстреливать всевозможных противников, собирать дополнительное оружие.

После того, как вы преодолеете значительное расстояние, вы найдете выход на другой уровень, но, чтобы через него пройти, нужно иметь ключ. Чем глубже вы внедряетесь в тело, тем труднее найти правильный ключ от выхода. Темп стрельбы очень медленный, и даже знак скоростной стрельбы не помогает. Выбор оружия несложен — вы собираете символы и получаете доступ ко все более сложному вооружению, для того, чтобы привести его к действию, надо нажать кнопку **огонь**.

Ваши враги выглядят абстрактно. Поскольку темп стрельбы невысок, то быстро уничтожить врага и получить добавочный символ не удастся. Как только вы решите сменить направление полета, ваш корабль скользит назад и поворачивается очень забавным образом. При обратном пути на данном уровне — в поисках ключа или выхода — вас атакуют корпускулы, уменьшая вашу энергию.

DAM BUSTERS



Разрушители дамб

Proatccional

В начале 1943 года англичане осуществляли массированные налеты на важные стратегические пункты фашистского рейха. В марте появился план уничтожения электростанции и плотины, поставлявших энергию военным заводам на берегу Рейна. Подготовка акции длилась несколько месяцев. В частности, был разработан проект бомбы, которая, будучи соответствующим образом сброшенной, прыгает по воде и уничтожает плотину.

После долгих тренировок и других приготовлений британская 6117-я бомбардировочная дивизия начала акцию, которая непосредственно должна была приблизить конец войны и крах рейха. 16 мая 1943 года в 21.15 группа тяжелых бомбардировщиков типа Avro Lancaster стартовала с боевого аэродрома в Скомптоне (Scompton) и направилась на юго-восток через Францию в Германию.

Какова же ваша роль в этой акции?

Вы будете одновременно пилотом, штурманом, передним и задним стрелком, бомбардиром и механиком своего самолета. Ваше местоположение видно на экране, а переместиться на другое место можно с помощью клавиш от **Q** до **U**.

В начале игры нужно выбрать тип полета:

TAKE OFF	— полет от начала;
FLIGHT	— самолет уже в воздухе;
PRACTICE	— тренировочный полет.

Полет.

1. Стартуете с аэродрома Скомптон (12 миль от восточного побережья Англии). Курс, по которому вы будете летать, устанавливаете курсором, который перемещаете на карте в место назначения. Автопилот автоматически установит нужный азимут по компасу. Помните, что прямой путь опасен: нужно обходить участки с артиллерией ПВО.
2. Старт не представляет собой ничего сложного, но помните что свое положение относительно земли вы можете определить только по приборам.
3. Сторонитесь аэродромов, потому что МЕ-110 весьма опасны, их трудно сбить. Стреляйте точно и старательно отмеряйте поправки.
4. Еще одна неожиданность: заградительные баллоны.
5. Первый механик поддерживает обороты двигателя в районе 9600 (если дадите более 10000, то сожжете двигатель), что дает скорость полета более 230 миль/час.
6. Второй механик контролирует запасы топлива.
7. Карта находится в кабине штурмана. Выбор курса должен быть точным, любая ошибка может быть последней.
8. Над целью необходимо спокойно лететь, пока стрелка компаса не подойдет к делению азимута. Высота должна быть 51. Необходимо уменьшить немного обороты двигателя.

Передний и задний стрелки выполняют схожую работу. Когда вы обнаружите вражеский комплекс, вы должны будете взять их роль и расстреливать прожектора, аэростаты и истребители неприятеля.

Если вы не будете следить за приборами, у вас может заглохнуть или перегреться мотор, вы можете врезаться в землю или, в лучшем случае, утонуть на обратном пути в Англию.

Когда вы найдете дамбу, вам надо очень точно рассчитать свой подлет. При скорости 232 мили в час и высоте 60 футов вы должны сбросить бомбу, не долетая точно 800 ярдов до дамбы.

Bajtek, 1, 1988

DAN DARE



Отважный Дан — Virgin

Цель игры заключается в том, чтобы заложить в ядерный реактор пять частей взрывчатки, которые находятся в каждой из пяти зон.

В начале игры вы попадаете в 1-ую зону. Внизу находится реактор с пультом управления. Это охраняемый объект (по всем зонам перемещаются охранники). В некоторых коридорах есть лифты, на которых указано направление их перемещения. Найдя взрывчатку, заложите ее в пульт и можете спокойно покидать зону по направлению к другой. Выход в 3-ю зону возможен из 1-ой. О переходе из зоны в зону выдается сообщение. Выход из первой зоны в третью осуществляется на лифте, который ходит только вниз со второго этажа. С закладкой взрывчатки в пульт открываются двери в следующую зону.

Достоинством этой игры является возможность записать на ленту последнее состояние игры и, впоследствии, начать игру с места, в котором она была прервана.

Начиная с третьей зоны, в помещениях появляются летающие мины, которые нельзя уничтожить, только можно на некоторое время остановить, стреляя в них.

В четвертой зоне установлены пулеметы, но их возможно уничтожить, подпрыгнув вверх и выстрелив из автомата.

После закладки пятой части взрывчатки в пульт управления, откроется дверь, через которую можно выйти на крышу и покинуть планету на ракете.

Через пять секунд произойдет взрыв и планета исчезнет, после чего можно считать задание выполненным.

DANDY



Денди — **Electric Dreams**

Пятнадцать тюремных камер, заполненных смертниками и прочими сомнительными личностями, которые только и ждут смельчака, когда он туда войдет. И вы решаетесь это сделать, потому что вам необходимо раздобыть сокровища.

На экране всегда видна лишь часть камеры. В следующую камеру можно попасть лишь подойдя к краю экрана. Прямо перед изображением камеры отмечено количество энергии, ключей, сокровищ и заклинаний для каждого из играющих.

В начале игры вам дается 1000 единиц энергии, которая тает с пугающей быстротой при приближении каждого уголовного типа. К счастью, она может быть восстановлена, поеданием кусочков пищи, раскиданных по камере, обычно за спиной ее обитателей. По пути нужно собирать ключи, волшебные предметы и сокровища. Ключами открываются попадающиеся двери. Надо быть внимательным, так как ключей всегда меньше, чем дверей и следует открывать именно те двери, которые ведут к сокровищам или выводят из тупиков. Довольно часто встречаются двери, ведущие к гибели. Правильный маршрут — через транспортировочные люки.

Если вы нажимаете на спусковой курок, то на всякую нечисть обрушивается шквал огня. Для того, чтобы убить любого из обитателей камеры, достаточно одного попадания. Однако, чтобы убить смертника, нужно четыре попадания. Еще страшней цветные. И дело даже не в том, что они погибают от еще большего числа попаданий, а в том, что они свободно проходят сквозь стены. На экране может возникать до 30 противников одновременно, и обычной стрельбой с ними справиться довольно трудно — не обойтись без колдовства. К

сожалению, действия волшебных предметов, которые вы находите, имеют неодинаковый эффект. В одном случае «замораживаются» все враги, в другом — останавливаются лишь некоторые из них, и то на короткое время.

Если дела идут совсем плохо и энергия заканчивается, вы можете обменять найденные сокровища на энергию, что поможет продержаться до тех пор, пока вы не найдете хоть немного пищи.

DARK MAN



Таинственный человек — Ocean

Талантливый ученый, работавший над созданием искусственной кожи для помощи жертвам катастроф, был захвачен мафиози и изувечен до неузнаваемости. Врачи спасли его, но операция на мозге привела к тому, что он перестал чувствовать боль. После выздоровления ученого охватила навязчивая идея мщения. В борьбе с мафией он использует изобретенную им искусственную кожу, благодаря которой он может стать похожим на любого человека.

Сюжет этого фильма фирма Ocean положила в основу игры для ZX Spectrum. Вам предстоит провести героя игры через 6 уровней, на каждом из которых он должен победить в схватках с мафией. На экране воссоздается обстановка фильма: начиная с китайского города и кончая приключениями на крышах американских небоскребов. На 2-ом и 4-ом уровнях встретятся головоломки, которые заставят вас пошевелить мозгами. Необходимо будет создать маски из синтетической кожи.

THE DAY AFTER



На следующий день

Энергия вашей планеты иссякает и эту энергию надо пополнить. Давным-давно часть ядерной плазмы была вывезена на четыре соседних планеты. Ваша задача состоит в том, чтобы посетить двенадцать «планетных ландшафтов» и отыскать спрятанную энергию. Управляя вашим маленьким космическим кораблем, вы должны покинуть космическую базу для того, чтобы собрать всю ядерную плазму на каждой планете. Если все будет проделано успешно, то вы получите право на то, чтобы забрать последнее расплавленное ядро из наиболее недоступной пещеры.

Управление: Используйте клавишу **огонь** для управления движущимся лучом.

Z — вращение влево; **X** — вращение вправо;
Space — атака.

DEATH STAR INTERCEPTOR

☆☆☆☆☆

Перехватчик звезд смерти — System 1, 1983

Эта игра из серии «Звездных войн».

После загрузки появляется главное меню. Нажатием 2 производится отправление, M — вызывает приказ отправления, при помощи S устанавливаем три степени сложности: космический кадет, лейтенант, командир.

Управление:

1 — клавиатура; 3 — Kempston-джойстик;
2 — Sinclair-джойстик; 4 — Cursor-джойстик.

При выборе клавиатуры:

O — влево;
P — вправо;
Q, W, E, R, T — вниз;
A, S, D, F, G — вверх (запуск);
L — запуск игры;
C.Shift...Space — огонь.

К Земле приближается Звезда Смерти, которую надо уничтожить. Прежде всего необходимо пройти через звездные ворота, если не получится, нужно пробовать снова, но при этом теряется одна единица энергии. В начале игры у вас имеется 4 жизни, на каждую из которых приходится 5 единиц энергии. В процессе игры при столкновении или попадании в вас, теряется одно значение энергии. Если мы выйдем через звездные ворота, начинается сражение в космосе. Со стороны Звезды Смерти постоянно подходят вражеские космические корабли, которые при низшей степени трудности (космический кадет) не стреляют, а только маневрируют, но все равно опасны. Вы можете чувствовать себя относительно спокойно в нижнем левом углу, но оттуда очень тяжело стрелять. Звезда Смерти постоянно приближается, и по истечении определенного времени (1-3 мин) игра переходит на следующий уровень — длинный туннель (аркаду), пройдя через которую, как и в фильме «Война звезд», можно уничтожить Звезду Смерти. Надо постоянно двигаться вперед и преодолевать различные препятствия. Через некоторые промежутки времени ваш корабль теряет способность двигаться вверх-вниз, в этом случае произведите маневр вправо-влево. Движению вперед препятствуют всевозможные боковые пушки, стены, космические корабли и т. д. Если вы в туннеле потеряете одну жизнь, то цель полета отдалится. В конце туннеля надо попасть огненным шаром в уязвимое место Звезды Смерти. Если в отведенное время, зависящее от установленной степени трудности игры, вы не сможете уничтожить Звезду Смерти, наша планета взорвется.

DEATH WISH 3



Жажда смерти 3 — Gremlin Graphics, 1988

Краткое содержание кинокартины, по сюжету которой сделана игра. Скромный и талантливый архитектор, враг всякого насилия, берется за оружие, когда бандиты убивают его жену и тяжело травмируют дочь. Выйдя в одиночку на ночные улицы городов, он начинает страшную месть тем, кто не дает людям спокойно жить. Постепенно в его действиях начинает появляться профессионализм. Пролив реки крови, он остается на свободе, поскольку полиция, мягко говоря, смотрит сквозь пальцы на его подвиги — во всяком случае, работы ей становится меньше с каждым днем.

К третьей серии картины он уже сделал несколько безуспешных попыток «завязать», но обстоятельства по-прежнему вынуждают его снова и снова браться за оружие. Теперь он уже профессионал с известным по всей стране прозвищем Мститель. Несколько разрушенных до основания кварталов и полное очищение города от неуп-

равляемых банд — его достижение в третьей, но не последней, серии картины.

Сюжет игры. Полиция не может освободить город от бандитов, ведущих между собой борьбу за власть в городе. Вооруженные банды устраивают стычки с полицией, во время которых проливается кровь мирных жителей.

Вы в качестве главного героя должны навести порядок в городе, а так как вы свободны и независимы, в отличие от полиции, которая связана законами и уставами, то можете действовать более решительно и смело.

После загрузки программы нажмите Break. Вы увидите нашего главного героя с винтовкой — это Стив, которым вы управляете. Теперь можно начинать игру.

В нижней части экрана выводятся:

- выбранный вид оружия;
- запас;
- информационное табло, где приблизительно указывается местонахождение главарей банд (их пятеро, и находятся они в пяти районах города: NORTH-WEST, NORTH-EAST, SOUTH-EAST, SOUTH-WEST, CENTRAL);
- состояние бронежилета (повреждения от выстрелов, возможность замены на новый);
- карта участков города показывает ваше местоположение (с указанием направлений: север, юг, запад, восток. Синий цвет карты — вы настроены на поиск оружия, желтый — поиск главарей банд);
- SCORE — заработанные вами очки;
- HI SCORE — высший результат предыдущих игр;
- INJURY — состояние вашего здоровья (если показалась зеленая полоса, спрячьтесь в укромном месте и отдыхайте до тех пор, пока полоска не исчезнет).

Итак, начинайте игру. На улицах и в домах на вас нападают бандиты, вооруженные винтовками или дубинками. Они не церемонятся: убивают на месте. Иногда будут пробегать полицейские и стрелять по бандитам, но от них мало пользы, и рассчитывать вам надо только на свои силы.

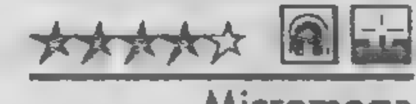
Оружие. У вас имеется: пистолет, автомат, карабин и бронежилет. Оружие и бронежилеты находятся в разных частях города — в домах, куда вы можете зайти и пополнить боезапас или сменить вышедший из строя бронежилет. Смена оружия производится нажатием клавиши C. Нажатие клавиши M поможет вам найти главарей банд, повторное нажатие M поможет найти оружие, боеприпасы, бронежилет. Пауза — клавиша H.

Главари банд также находятся в домах. Для входа в дверь служит клавиша Enter. Когда вы найдете главаря, его надо расстрелять. Первым выстрелом его не убить, но зрелище того, как рассыпается стол, за которым он сидит, доставит вам большое удовольствие.

Крайне нежелательно стрелять в простых мирных граждан — за это вас штрафуют, но самое большое преступление, которое вы можете совершить — убийство полицейского. За ним последует солидный штраф в очках и необходимость спасаться не только от бандитов, но и от полиции, а это уже конец.

ZX-Ревю, 1-2, 1992

DEATHCHASE



Смертельная погоня **Micromega**

Вы — опытный часовой, несете свою нелегкую службу в прифронтовой полосе. Внезапно вы обнаружили двух диверсантов, однако допустили ошибку, когда пытались захватить их на месте преступления. Воспользовавшись ею, они спасаются бегством. Они прорываются к линии фронта на мотоциклах, а до нее всего несколько десятков километров. Вы бросаетесь за ними в погоню. Обнаружив вас, бандюги скрываются в лесу. Петляя между деревьями, они пытаются сбить вас со следа, но вы — опытный гонщик — и оторваться от вас не так уж просто. Погоня может проходить и днем и ночью. Диверсанты успели по рации сообщить, чтобы их в определенном месте ждал вертолет или танк. Поэтому ваша задача несколько усложнилась, остается теперь только одно — уничтожить и диверсантов, и технику.

В игре множество стадий. При переходе в следующую стадию количество деревьев в лесу растет.

За уничтожение диверсанта .... 1000 очков.
За уничтожение танка или вертолета .... 2000 очков.

<u>**Управление.**</u> После загрузки программы нажмите **1** для игры с клавиатуры, или **2** для игры с Kempston-джойстиком.

Управляющие клавиши:

1 — налево;
0 — направо;
9 — старт и увеличение скорости;
8 — уменьшение скорости и остановка,
Break — огонь.

В нижней части экрана показывается: слева — число набранных очков и число оставшихся попыток; справа — максимальный счет предыдущих игр.

DEEP STRIKE

Глубокий рейд **Durell**

Вам предлагается совершить экскурсию в историю. Времена первой мировой воины. С оглушительным стрекотанием летают деревянные «кукурузники». Вызывающие смех сегодня, они некогда были грозной силой. Садитесь за штурвал боевой машины и со своим ведущим совершите глубокий рейд в расположение противника. Вы ведете управление сразу обоими самолетами. Ваш ведущий осуществляет бомбовые удары по позициям противника, по зенитным установкам, а самолет прикрытия защищает его от атак вражеских самолетов. От вас зависит, насколько успешным будет ваш рейд.

Управление самолетом исключительно простое. Кроме действий ручкой управления (джойстиком), от вас требуется лишь сбрасывать бомбы и вести стрельбу по самолетам противника, поймав их в рамку прицела.

При использовании джойстика рекомендуем поступить следующим образом: выберите в основном меню функцию определения клавиш (2) и определите любые, обращая внимание на «показ карты» (MAP), индицирующей местность и позиции противника, и бомбометание (именно последние две вы будете использовать). После этого вернитесь в основное меню и выберите джойстик (3).

Управление:

0 — старт;
1 — уровень;
2 — переопределение клавиш;
3 — джойстик;
4 — показ результатов;
T — выход в основное меню.

DEFCOM



Quicksilva

Вы — командир патрульного корабля особого назначения и должны отразить атаки инопланетян. Для этого потребуется некоторое умение и опыт. В начале игры вы увидите меню. Это меню вы можете вызвать и во время игры нажатием клавиши **Enter**. В нем можно поменять управление, отключить звук, посмотреть набранные очки, включить бортовой компьютер, посмотреть карту военных действий.

Управление:

O, P — влево, вправо;
Q, A — вверх вниз;
Space — огонь.

DEFENDER OF THE EARTH



Защитник Земли

Enigma Variations, 1992

Защитники Земли — это герои американских космических бестселлеров сороковых годов. Эти ребята очищают Землю от всяких негодяев, главный из которых Минг Беспощадный (Ming the Mercilles), чей точеный профиль и мифический ус наводят ужас в сердцах людей повсюду, где он появляется. Минг не останавливается ни перед чем и не оставляет попыток проникнуть на Землю. Хорошо, что поблизости всегда оказываются Защитники.

Но на этот раз Минг зашел слишком далеко. Он похитил детей Защитников, полагая, что Защитники отцепятся от него, если им пригрозить смертью малышей. Однако Минг жестоко ошибся. Защитники, услышав страшную новость во время одной из своих еженедельных тусовок, бросили жребий, кому доверить спасение детей.

Ол Флэш вытянул короткую соломинку и тем самым стал главным действующим лицом предстоящих опасных событий. Прихватив свое автоматическое ружье и суперклещи, наш супергерой готов оправдать доверие друзей и спасти детей.

Минг держит детей на третьем уровне Крепости Зла и имеет мириады хорошо спрятанных охранников, которые пытаются задержать вас еще на подходах к крепости. Только молниеносная реакция и меткая стрельба могут помочь вам выполнить эту задачу. Впрочем, вы можете заходить к другим Защитникам и брать у них напрокат нужные предметы и оружие. Но, чтобы добраться до них, вам придется пройти сквозь запертую дверь, или преодолеть бездонную пропасть, или еще что-нибудь в этом роде. Конечно, лучше пользоваться собственным оружием и полагаться на себя, и вы сами поймете это, участвуя в стремительно развивающихся событиях.

Defender Of The Earth — довольно трудная игра. У вас уйдет целая вечность на прохождение первого уровня, не говоря уж о конечном

уровне (Baddie). Но если вам удастся добраться до конца игры, ваше лицо украсит ус самого Минга. Чтоб мне провалиться!

Скоростная графика, фантастические звуки и дополнительные эффекты свидетельствуют о том, что Defender Of The Earth — действительно та вещь, в которую стоит играть.

Управление:

O — влево; **P** — вправо; **M** — огонь; **1** — подсказка;
Q — прыжок или проход через верхнюю дверь;
A — пригнуться или проход через нижнюю дверь.

Your Sinclair, 8, 1992, перевод В. Голиней

DESERT RATS

Крысы пустыни — CCS, 1987

Эта игра скорей похожа на шахматы, в которых вместо фигур — танковые полки, а вместо доски — разбитая на клетки карта Ливийской пустыни. Карта очень плавно перемещается вдоль экрана, предоставляя вам игровое пространство внушительных размеров.

В игре 6 сценариев, относящихся к боям в северной Африке 1941-1942 годов, начиная с высадки дивизий Роммеля в Триполи и кончая битвой за Эль-Аланейм.

Успех в битвах зависит от правильной расстановки сил и от умения обеспечить на должном уровне снабжение боевых частей.

Это не игра в режиме реального времени. В ней реализован двухшаговый метод. Сначала вы выдаете каждой части приказ на данный ход, а потом сидите и смотрите, что из этого вышло. У вас на глазах перемещаются ваши полки и полки противника, входят в столкновения, стирают друг друга с лица земли.

Играть можно как против партнера, так и против компьютера. Конечно, поначалу у вас почти нет шансов как-то противостоять Роммелю, но если вы играете с другом, то, может быть, вам и удастся сбросить его войска в море.

THE DIAMOND'S



Бриллианты — Desting, 1986

Сбор сокровищ на чужих враждебных планетах — этот сюжет настолько часто встречается в игровых программах, что вы просто не могли с ним не столкнуться. Вот и в этой игре ваша цель — помочь космонавту собрать бриллианты, разбросанные в лабиринтах далекой планеты.

Таких лабиринтов (экранов) шесть, причем каждый из них имеет свое название и считается отдельным уровнем игры:

1. THE START CAVERN — стартовая пещера;
2. THE BUILDING SITE (DINKY KONG) — часть здания (изящный конг);
3. THE CAVERN OF ALIEN PEARDROPS — пещера блуждающих груш;
4. SPLIT ROUTEWAY TO MUTANTTHINGS — разветвляющаяся дорога к мутантам;
5. IN A CRUMBLY SANDSTONE CAVE — в разрушающейся песчаниковой пещере;
6. ABANDON HOPE PAST THIS LEVEL — оставьте все надежды, проходя этот уровень.

Игра начинается с первого экрана, но какие бриллианты и в каком порядке брать, вы решаете сами, то есть, при желании, первый бриллиант можно взять даже на шестом уровне.

Планета, по которой вы странствуете, заселена странными, не похожими друг на друга, но, без исключения, враждебными существами, контакт с которыми ничего хорошего принести не может. Так как оружия у космонавта нет (он надеялся на более теплый прием), остается одно — обходить аборигенов стороной.

Обратите внимание:

- бриллианты при последующих стартах игры не появляются снова, то есть придется собирать только те, что остались;
- уходя с экрана вправо или влево, космонавт появляется с другой его стороны;
- следующую жизнь, взамен потерянной, вы получите в том экране, до которого успели дойти, то есть возврата в первый уровень не происходит.
- Информация об игровой ситуации выводится в нижней части экрана:
- текущий результат (SCORE) и уровень игры (LEVEL);
- лучший результат (BEST);
- количество жизней (первоначально — 5).

Управление. Управление игрой — только от клавиатуры:

Enter	— старт игры;
1	— включение паузы;
2	— выключение паузы;
Q...P	— вверх;
A...Enter	— зависание на месте;
C.Shift, X, J, N, S.Shift	— влево;
Z, C, B, M, Space	— вправо.

"Питер", В. Овечкин

DIZZY 1



Диззи 1

Code Masters

Цель игры Dizzy 1 — освободить заколдованное царство от злого волшебника, приготовив магическое зелье. Вашими верными помощниками станут следующие предметы:

A BURNING TORCH (факел). Им нужно развести огонь под котлом.
A MUCKY GREASE GUN (масленка). Ею нужно смазать колеса вагонетки у входа в заброшенную шахту.
THE GRAVEYARD KEY (ключ). Открывает дверь на кладбище.
VAMPIRE DUX FEATHER (перо птицы-вампира). Его нужно бросить в котел.
CAN OF INSECTICIDE (баллончик для уничтожения пауков).
A PLASTIC RAINCOAT (накидка от дождя). Она нужна для защиты от падающих капель.
GHOST HUNTERS LASER (лазер). Этим аппаратом вы уничтожите привидение в заброшенной шахте.
FREE ACME BIRD SEED (оружие для уничтожения белых и голубых птиц).
A MINER'S HARD HAT (каска). Предохраняет от падающих яблок, сосулек и камней.
A CLEAMING EMERALD (глаз). Его нужно вставить одноглазому идолу на кладбище.

A BOTTLE OF DRY ICE (баллончик с замораживающим веществом). Можно заморозить любую воду.
RUSTY BOLT CUTTERS (кусачки). Ими нужно перекусить цепь в замороженной пещере для образования переправы.
A CAN OF 3 IN 1 OIL (устройство, опускающее перекидной мост в замке колдуна).
A BROKEN HEART (разбитое сердце). Нужно отдать синей статуе женщины на кладбище.
FLASK OF BREW (бутыль с похлебкой). Нужно бросить в котел.
EMPTY POTION BOTTLE (пустой сосуд). Нужно поставить на котел.
A LEPRECHAUNS WIG (парик). Нужно бросить в котел.
A PURSE OF GOLD (мешочек золота). Заплатив, вы сможете подняться на подъемнике к домику на дереве.
CLOUDS SILVER LINE (серебряное облако). Можно добыть, подпрыгнув на домике, находящемся на дереве. Нужно бросить в котел.
A SHARP DIAMOND (бриллиант). Разрезает ледяную линию на холодной горе.
A STRONG GROWBAR (люк). Открывает люк у подножия холодной горы.
A CLOWE OF GARLIC (головка чеснока). Уничтожает красных птиц.
A PROTECTIVE AMULET (амулет). Уничтожает заряды злого колдуна.
THE GARDENERS SPADE (лопата). Позволяет прорыть ход в пещеру между двумя дверями.
A MUSHROOM TROWEL (лопатка). С помощью нее можно передвинуть один гриб у входа в пещеру.
A RUSTY OLD PICK (кирка). Позволяет разгрести завал в подземном ходу, под одноглазым идолом.
A JEMELLED DAGGER (нож). Им нужно перерезать веревку, перевязывающую плот в пещере холодной горы.
FULL POTION BOTTLE (приготовленное вами зелье). Им нужно напоить злого колдуна.

DIZZY 2

★★★★★ [A] [T]

Диззи 2

Code Masters

В этой игре Диззи должен собрать 30 золотых монет, используя следующие предметы (некоторые из них обозначены буквами):

AN EMPTY SOLID CHEST (пустой сундук). Его нужно поставить у подножия горы на пляже, чтобы запрыгивать на него.
A RUBBER SNORKLE (трубка с маской). С ее помощью вы сможете находиться в воде.
SINKLAIR ABUSER MAG. Этот предмет нужно оставить под водой в море.
SALT WATER SPADE (водяная лопатка). Ею нужно копнуть водяную и пульсирующую губку на дне моря.
A SHAPR GLASS SWORD (острый меч). Им нужно открыть ход в могилу между двумя деревьями.
A LARGE GOLDEN KEY (золотой ключ). Им можно открыть люки в подводной пещере моря.
STICKS OF DINAMITE (динамит). Его надо положить в заброшенной шахте у груды камней, преграждающих проход.

INFRA RED DETONATOR (дистанционный детонатор). Его нужно включить недалеко от заложенного динамита, спрятавшись за камнем.
THE WOODCUTTERS AXE (топор). Им надо перерубить посередине мост через реку.
AN OLD HOLY BIBLE (библия). Имея ее с собой, вы сможете беспрепятственно доставить сокровища пиратов.
AN EMPTY OLD BUCKET (старое ведро).
A MIKROWAVE OVEN (микроволновая печь).
A SMALL VIDEO CAMERA (маленькая видеокамера).
A BAG OF GOLD COINS (мешочек золотых монет).
THE CURSED TREASURE (сокровища). Эти пять предметов надо отдать хозяину большого дома.
A DEHYDRATED BOAT (моторная лодка).
AN OUTBOARD MOTOR (лодочный мотор).
A GALLON OF PETROL (канистра с горючим).
AN IGNITION KEY (ключ зажигания). Эти четыре предмета нужно поочередно отнести на пирс.

Нахождение монет. Семнадцать монет лежат открыто:

A PROTECTED SPECIES (пальма). Под четырьмя из них находятся монеты.
A BIT OF TREE TRUNK (часть дерева). Под двумя лежат монеты.
A WOODEN SAFETY RAIL (лесная ограда). Две монеты.
A MISTY GLASS WINDOW (окно). Одна монета.
AN AMITATION SKULL (череп). Две монеты.
A BIG RED HEAVY ROCK (большой камень). Одна монета.
A CLUMB OF MUSHROOMS (клумба грибов). Одна монета.

DIZZY 3

★★★★★ [A] [T]

Диззи 3

Code Masters

В этой игре, проведя Диззи через многочисленные препятствия, вы должны собрать 30 золотых монет и освободить Дайзи — подругу Диззи.

A JUG OF COLD WATER (кувшин с холодной водой). Им надо залить огонь.
На экране: THE CASTLE'S DUNGEON STALE.
LOAF OF BREAD (бутерброд). Его нужно скормить крысе.
На экране: THE CASTLE'S DUNGEON.
A FRESH MEATY BONE (кость с мясом). Ее надо положить в берлогу носорога.
На экране: ARMOROG'S DEN.
A HEAVY BOULDER (камень). Его надо бросить в реку для подъема уровня воды.
На экране: THE BROKEN BRIDGE.
SOME SLEEPING POTION (пузырек с усыпляющим веществом). Им надо напоить красного дракона.
На экране: THE WIDE-EVED DRAGON.
A SHINY GOLD KEY (золотой ключ). Им нужно включить лифт в машинном отделении.
На экране: THE LIFT CONTROL HUT.
A STRONG CROWBAR (ломик). С его помощью вы откроете крышку колодца.
На экране: THE BOTTOMLESS MELL.

A CUTE PIGMY COM (карликовая королева). Ее нужно отдать королю.

На экране: THE MARKET SQUARE.

BRASS DOOR KWOCKER (медное кольцо для стука в дверь).

На экране: THE CASTLE STAIRCASE.

AN EMPTY BUCKET (пустое ведро). Его надо наполнить.

На экране: BASE OF THE VOLCANO.

A SINGLE GREEN BEAN (семена бобов). Их нужно посадить и полить из A BUCKET OF WATER (ведра).

На экране: THE SMELLY ALLOTMEND.

A HEAVY DRAGON EGG (яйцо дракона). Его надо положить в гнездо дракона.

На экране: THE DRAGON'S LAIR.

A RUSTY OLD PICKAXE (кирка). Ею надо разобрать завал.

На экране: THE DESERTED MINES.

AN OLD THICK RUG (толстый коврик). Его нужно постелить поверх острых шипов.

На экране: DAIZY'S PRISON.

A FRESH GREEN APPLE (зеленое яблоко). Его надо дать троллю.

На экране: THE CASTLE'S DRAGON.

DIZZY 3/5



Диззи 3/5

Code Masters

Еще одна маленькая история про Диззи, повествующая о том, как наш незадачливый герой попал в магическую страну. В этой небольшой игре всего несколько экранов, но все же она так же увлекательна, как и предыдущая. Управление точно такое же, как и в Dizzy 3. Итак, нажав **огонь** на джойстике или **Space** на клавиатуре, можете **приступить непосредственно к самой игре.**

Начните свои действия с осмотра близлежащей местности. Это займет у вас немного времени. Тут путь один — наверх, на дерево. Пройдя по ступенькам вверх, вы наткнетесь на друга Диззи — Данни, неизвестно кем и за что подвешенного на дереве. Можно, конечно, предположить, что это чья-то злая шутка, но он сам объяснит как сюда попала.

Оказывается Данни нашел в чулане старые башмаки. Не разобравшись в чем дело, он их тут же надел и оказался на дереве. Эти **башмаки оказались летучими сапогами.**

Кроме этого, он рассказал Диззи еще одну неприятную новость. Недавно вернулся злой волшебник Zaks и забрал всех родственников и друзей Диззи в свою магическую страну. Диззи сразу заволновался и решил немедленно отправиться на поиски друзей. Но все же ему стало жаль Данни и он решил ему помочь.

Для этого необходимо с этой же площадки прыгнуть влево. Диззи окажется около своего дома, здесь необходимо взять Z-образную трубу (Startina hangle), затем можно прыгать с края площадки дальше.

После этого прыжка Диззи оказывается на уступе в скале. Здесь вы найдете необходимую для спасения Данни вещь: длинную веревку (A long rope). Взяв ее, можно отправляться на поиски дерева, на котором страдает Данни (кстати, это дерево почти у самой воды). Очутившись целой и невредимой на земле, Данни в благодарность подарит Диззи свои «небесные» сапоги. По-видимому они послужат для того, чтобы переправиться на другой берег, через водоем. Чтобы проверить эту версию, нужно дойти до того места, где недавно висел Данни и

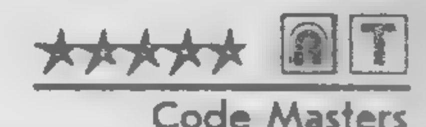
прыгнуть с самого края площадки; наверняка вы удачно переберетесь через эту водную преграду и окажетесь на бугорке, где лежит короткая веревка. Тут необходимо проделать кое-какие манипуляции с вещами, в результате чего у вас окажется веревка, связанная из двух: длинной и короткой, и стартовая ручка. Сапоги можете оставить на горке и спускайтесь к страшному агрегату, который стоит тут же. Кажется, при помощи этого агрегата и можно попасть к магическую страну, но для этого надо этот агрегат завести. Для этого:

1. Привязываем веревку к машине;
2. Три раза крутим ручку.

После этих нехитрых действий все вокруг должно прийти в движение. Не теряйте время, быстро запрыгивайте в кабину, похожую на лифт.

Хлоп! И вы оказались в магической стране. Здесь вы должны освободить всех своих друзей и вернуться домой. А о том, как это сделать, читайте в описании к игре Dizzy 4, так как она как раз о приключениях Диззи в магической стране.

DIZZY 4



Диззи 4

Code Masters

Цель игры Dizzy 4 — освободить друзей Диззи от колдовских чар колдуна Визарда и собрать 30 бриллиантов. В этом вам помогут следующие предметы:

BACK DOOR KEY (ключ от черного хода). Открывает дверь в замок.
На экране: CASTLE BACK DOOR.

THE HANDLE (ручка). Для поднятия ведра из колодца.
На экране: THE OLD WALL.

THE POWER PILL (пилюля). Взяв ее, можно уничтожить привидение.
На экране: THE HAUTED SWAMP.

A BUCKET (пустое ведро). Его можно наполнить горячей водой гейзера.
На экране: THE HOT GEYSER.

DORA FROG (заколдованная сестра Диззи). Ее нужно отвести к принцу.
На экране: THE THRONE ROOME.
Принц должен поцеловать ее, и тогда колдовские чары рассеются.

A BLACK CAT (черная кошка). Ее надо отнести к колдунье Гленде.
На экране: GOOD WITCH GLENDA'S ISLE.

A DAGGER (кинжал). Им нужно срезать лист рядом с сидящим в кустах диланом. Потом им же надо перерезать веревку, которой привязана коза.
На экране: THE TROLLBRIDGE.

A BIG STICK (большой прутик). Им нужно хлестнуть козу.
На экране: THE TROLLBRIDGE.

A BUCKET OF HOT WATER (ведро с горячей водой). Нужно облить Дензила, замороженного в ледяную глыбу.
На экране: ICE PALACE ENTRANCE.

A PERSONAL STEREO (плейер). Нужно поменять его на дудочку у барда.
На экране: THE BARD'S THREE HOUSE SOME MAGIC.

SOME MAGIC PIPES (волшебная дудочка). С ее помощью надо утопить крысу.

На экране: DOWW A WELL.

THE GOLD CROSS (золотой крест). Он используется при прохождении «через» бабушку-вампиршу злого Закса.

На экране: THE CRYPT.

THE EATME CAKE и THE DRINKME POTION используются при освобождении Дайзи.

На экране: THE OUBLIETTE

A BURNING TORCH (факел). Им необходимо разжечь огонь под котлом Гленды.

На экране: GOOD WITH GIENDA'S ISLE.

A LEAF and A POISONED APPLE (листок и зеленое яблоко). Их надо отдать Гленде.

MEEDKILLER POTION. Этим раствором нужно полить кусты вокруг дилана.

На экране: BUSHY GROVE.

AN ANCIENT LAMP (лампа с джинном).

A CLOTH DUSTER (тряпка). Ею нужно потереть лампу.

A LIGHTNING ROD (громоотвод). Пользуясь этими тремя предметами, надо разбудить Диззи.

На экране: SLEEP HOLLOW.

SOMETHING STICKY (искра). С ее помощью вы добудете меч.

На экране: THE SWORD IN THE STONE.

EXCALLIBUR (меч). Взяв меч, вы стали королем. Теперь можете проходить шахматное поле и вулкан, прыгая по облакам.

WIZARDSLAYER TRIDENT (оружие убийства Закса Визарда — злого колдуна). Это оружие вы получите у подземного дьявола.

ZAKS RING (кольцо Закса). Его нужно отнести дьяволу и положить на камень между двумя озерцами лавы.

На экране: THE CRACS OF GEHENNA.

DOOMDARK'S REVENGE

★★★★☆

Месть Думдарку — Beyond

Это игра уносит нас в далекое прошлое...

Ледяной холод проникает в сердца народа страны Midnight. Он исходит от черных башен Айсмарк, владений Шарет, замораживающей сердца, дочери Думдарка, захватившей в плен Моркина, сына Люксора, лунного принца.

Люксор с многотысячной армией идет в поход против страшной колдовской силы Думдарка. Он идет через Вэренонские ворота, открытые для него Рортроном по прозвищу Мудрый, и ищет своего сына в замерзших землях страны Айсмарк.

На северо-западе простирается королевство гигантов, на востоке — карликов, а на юге — земли варваров и фей, вставших на сторону Люксора.

На северо-востоке живет Шарет, которая имеет свои личные причины для мести. Она хотела зарезать своего отца и захватить его силу, но Люксор ее опередил.

В начале игры Люксор имеет в своем распоряжении несколько героев, в числе которых Тарител, женщина, от чьего имени ведется рассказ, и невеста Моркина. Каждый персонаж передвигается по местности, дерется с врагами и собирает армии, как и в игре Lords of Minight. Вряд ли можно что-то еще сказать о сюжете игры, но

отличное техническое исполнение программистской работы ставит ее на голову выше предшественницы.

Вы можете повстречать более 128 персонажей, путешествуя по отлично изображенной местности. Они могут оказаться друзьями, врагами или предателями. Позаботьтесь и о своих подданных, иначе Шарет может заморозить и их сердца.

Когда вы выбираете персонаж, вы можете увидеть уровень его эмоций, верности и настроения. Если герой устал, он не станет двигаться.

DRAGONUS



Дракон Zeppelin

Совсем недавно родилось королевство и тут же им завладел ужасный дракон. Он вселил в сердца подчиненных короля страх. Королевское войско было разгромлено в неравной схватке с войском дракона.

Но вы можете сами постараться уничтожить тирана. К дракону предстоит трудный путь. По всему замку он расставил демонов и стражей. В некоторых комнатах спрятаны волшебные вещи, которые вам помогут.

Найдя волшебный кристалл трансформации, вы можете превращаться в плавающего рака и переплывать любой водоем.

Найдя демоническую защиту, вы сможете без угрозы для своей жизни падать на любую глубину, но при этом не должны задевать белые шипы.

Когда найдете глаз дракона, вы сможете видеть все обманы дракона. Надо быть очень осторожным. Прыгайте точнее. Убивайте врагов кулаком, так как огонь быстро кончается, а он пригодится для борьбы с маленькими, ходящими на 2-х лапах, демонами. Самая слабая сторона бестии — это ее незащищенная голова и шея.

Все предметы, которые вам помогут, на карте обозначены цифрами:

1 — восполнение утраченной энергии;
2 — огонь;
3 — демоническая защита от падений;
4 — магический кристалл трансформации. Вы сможете плавать;
5 — глаз дракона. С помощью него вы сможете войти в потайные комнаты, закрытые каменными плитами;
6 — семена волшебного колоса;
7 — плита, на которой применяется магический кристалл;
8 — специальный постамент возврата. Если вы успеете встать на него, то после потери жизни вы продолжите свой путь именно с этого постамента;
9 — попытка;
10 — комната, в которой применяется глаз дракона;
0 — волшебный колос.

Взяв волшебный колос, нужно обязательно собрать все волшебные зерна, после чего войти в логово дракона. Когда голова дракона опускается, она все равно находится слишком высоко, поэтому стрелять магическими зернами нужно в прыжке. Только уничтожив тирана, вы сможете вернуть свой трон.

DRACULA



Дракула CRL

Вы находитесь в центре Трансильвании, в башне графского замка Дракулы. Этажи завалены золотом, которое ожидает тех, кто осмелится его забрать. Единственная помеха — каждый этаж охраняется летучими мышами-вампирами.

Один из способов выжить в этих условиях — быстро соображать и есть чеснок. Да-да, есть чеснок. Стоит съесть головку чеснока, и вы защищены от атак мышей-вампиров на двадцать секунд. Мыши не будут отлетать от вас, но если они попробуют напасть, их отпугнет запах чеснока.

Другой способ — это использовать лифты. Лифт переместит вас на любой этаж по вашему желанию, но после того, как вы им воспользовались, мыши становятся еще более кровожадными.

Управление:

0 — клавиатура; **1** — джойстик;
2 — воспроизведение вводной картинки;
3 — изменение уровня сложности (0...10);
4 — сброс счета;

Управляющие клавиши:

5 — поворот влево; **8** — поворот вправо;
6 — поворот вокруг; **0** — обзор;
Space — выход из игры.

Для начала игры нажмите любую клавишу. На схеме вы обозначены знаком +, а летучие мыши-вампиры — знаком . (точка). В правом нижнем углу экрана расположен радар, вверху — время действия иммунитета к мышам.

Если вы нажали пункт **3** меню, то:

3 — нормальный уровень сложности (0...10);
2 — нормальное количество мышей (1...4).

DRAGON SPIRITS



Дух дракона Domark, 1989

Стрелялка (типа River Raid), отличается от многих подобных необычной фабулой игры и красочным оформлением. Вы находитесь в доледниковом периоде. Вокруг вас ящеры, птеродактили и прочая пакость. Вы сами — летающий козерог. Вы можете стрелять огнем или сбрасывать бомбы. При этом вас тоже не очень любят и то и дело стреляют в вас. При смерти противника может появиться летающий по экрану шарик — бонус. Если вы его догоните, вы получите дополнительное преимущество, например, у вас появится две головы вместо одной. Что означает каждый шарик, написано в заставке игры. Перерисуйте заставку на бумагу, вы ее потом не увидите.

Игра грузится в 2 этапа и имеет уровни дозагрузки.

Управление — от джойстика или определяемых вами клавиш.

DRAGON TORG



Hewson Consultants, 1985

Фанатики программы Avalon безусловно будут рады ее достойному продолжению — игре Dragon Torg. Вы управляете Мароком и долж-



ны отыскать пять похищенных корон Дракона. Поиски приводят Марока в заброшенные пещеры Локриса и оттуда, преодолевая различные препятствия, в другие места Британских островов.

Марок путешествует при помощи левитации, плавно скользя над поверхностью и борется с многочленными врагами с помощью волшебных заклинаний. (На самом же деле Марок сидит в кресле у камина, а вы управляете лишь его астральной проекцией.)

Вначале вам известны лишь три заклинания: Servant (слуга), Move (двигаться), Bane (яд). Коллекционируя по ходу игры свитки с заклинаниями, вы тем самым накапливаете волшебную силу.

Скелеты, пауки, летающие цветы-пожиратели и другие отвратительные твари подстерегают вас на каждом шагу. Избавиться от них можно, только сказав нужное заклинание. Но встречаются и более дружелюбные создания: по манере появления вы сразу увидите их хорошее расположение к вам. Особенно полезны эльфы.

Все заклинания, собранные предметы и инструкции видны в специальном меню в нижней части экрана. Если нужно чем-либо из этого воспользоваться, нажмите **огонь**, выберите соответствующий пункт и снова нажмите **огонь**.

Графика в игре довольно реалистична: экран, например, может прокручиваться во всех четырех направлениях, скелеты подбегают с растопыренными руками, а змеи встают в стойку, чтобы затем совершить молниеносный бросок.

Sinclair User, 5, 1985, перев. В. Голиней

DRAGON'S LAIR 2



Логово дракона — Software Project

Взяв с собой спасенную принцессу Дафну и убив дракона, ваши персонажи Dirk и Daring (кинжал и отвага), вернулись в замок, которым теперь управляет старый король Ящер. Они должны захватить горшок с золотом, спрятанный в глубине подземелья. Вы должны вести Дирка так, чтобы правильно пройти через ряд смертельных препятствий, достичь цели и уйти в безопасное место. Дирк в этой игре встречается с разными противниками: водопадами, водоворотами, удивительной волшебной лошадью, старым грязным чудовищем и, конечно, со старым королем Ящером.

Управление Дирком относительно просто. В зависимости от того, на каком экране вы находитесь, для выполнения необходимых действий вы используете комбинации **вверх-вниз**, **вправо-влево**, **огонь/прыжок**. Лучше играть с джойстиком, но и с клавиатуры играть довольно просто. Клавишей J можно выбрать клавиатуру или один из джойстиков.

DRAGONHOLD



Останови дракона

В темном ущелье вам необходимо раздобыть эликсир жизни. Имеется 6 различных районов поиска. По пути встречаются чудовища, с которыми вы можете как поговорить, если они дружелюбны, так и атаковать, если это необходимо. Передвигаетесь вы с помощью джойстика или клавиш курсора. Направление идентифицируется в центральном окне. Другие окна показывают оставшуюся силу, введенный текст и сообщения. Рисунки строятся на основе псевдографики и

поэтому недостаточно выразительны. Но большего здесь, видимо, и не требуется.

В игре задействована кнопка останова движения, которая работает совместно с подгрузкой (хотя такого рода функции присущи довольно сложным системам). Клавиши от **А** до **X** соответствуют 11 глаголам и 24 существительным. Например, **O** — Open (открыть) или Opal и т. д. Герой на экране радуется, если выбранное вами слово наиболее подходяще и удивляется, если это не так.

В процессе игры это добавляет огромное количество вариантов действий в сравнении с обычными графическими программами. У вашего героя имеется возможность стрелять, видоизменяться и брать/отдавать. Хорошо также то, что нет сложных комбинаций клавиш, так как это позволяет достаточно быстро войти в курс дела по мере игры.

DRAUGHT



Шашки

Шашки — классическая, традиционная игра, которую, в принципе, знают все. Однако в данном компьютерном варианте есть некоторые ограничения: перепрыгивать (рубить) шашки противника можно только по ходу вперед; дамка может передвигаться как вперед, так и назад, но только на одну клетку.

После загрузки программы введите уровень сложности игры (от 0 до 9). Для этого наберите цифру на клавиатуре компьютера и нажмите **Enter**.

Затем появляется сообщение:

Нажмите **Y**, если играем до полной победы или же **N**, если играем до первой дамки.

Нажмите **B** — если будете играть черными шашками и тогда первым ходить будет компьютер.

Нажмите **W** — если будете играть белыми шашками и тогда сделайте первый ход.

Ход шашек набирается на клавиатуре компьютера длиной в четыре символа, например: A3B4, где два первых символа — это позиция шашки, которой вы хотите сделать ход, а третий и четвертый символы — это позиция, которую вы хотите установить. Буквами кодируются номера рядов позиций, а цифрами — номера колонок.

DYNAMITE DAN



Динамит Дан

Microsoft

Доктор Вмейзен вместе со своей обаятельной ассистенткой Донной разработали и намереваются осуществить свои коварные планы по захвату власти над всем миром. Наш герой Динамит Дан должен сорвать эти планы. Он уже выполнил первый этап своей задачи и высадился на крыше дома доктора. Теперь он должен отыскать секретный план, спрятанный в неприступном сейфе.

Для взрыва двери сейфа необходимо собрать восемь динамитных шашек, разбросанных по всему дому. Дан должен найти их, взорвать сейф, взять план и благополучно вернуться в свой дирижабль.

Дан может идти налево и направо, взбираться по ступеням и прыгать. Не оставляйте без внимания уровень энергии нашего героя. Звуковым сигналом вы будете предупреждены о грозящей ему голодной смерти. Избегайте столкновения с движущимися предметами.

Помните, что Дан не умеет плавать и для передвижения по воде должен дождаться плота.

Питание:

яйцо	50 очков;	фрукты	15 очков;
торт	25 очков;	чай	35 очков;
коктейль	10 очков;	сыр	20 очков;
мороженое	30 очков;	суп	40 очков.

Другие предметы:

кредитная карточка	???
дезодорант (Dezodorant) ваше химическое оружие	25
пробирка с питьевой водой	50
кислородный баллон	75
динамитная шашка	100
секретные планы доктора (Top Secret)	100

Перед началом игры ознакомитесь и выберете:

D — закрепленные клавиши;
K — клавиатурный джойстик (A, S, Space);
J — Kempston-джойстик;
S — Sinclair-джойстик;
I — инструкция;
P — пауза в игре.

Нажмите клавишу Enter и будьте очень внимательны.

EAGLE-87



Орел-87

Tha A Team

Ваш самолет попал в сложную передрягу — от вас требуется хорошая реакция, летите вверх или вниз. Преграды, которые будут появляться перед вами, надо уничтожать или облетать. Когда вы пройдете этот совсем простой этап, вы выйдете на второй этап, который во многом интереснее.

EARTH SHAKER



Землетрясение

1991

Вариант игры в Bolder Dash, но более изощренный. В каждом лабиринте запрограммированы свои неожиданности, например, в «гравитационной камере» все камни при проходе через специальные клетки взлетают вверх.

Управление — от Kempston-джойстика или определенных вами клавиш.

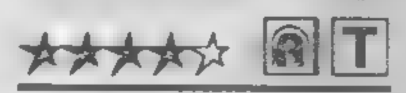
EDD THE DUCK



Утенок Эдди

Красочно оформленная и доступная игра, в которую может играть и ребенок. Главный герой — утенок Эдди, — к сожалению, еще такой маленький, что не умеет плавать. Он прыгает с кочки на кочку, уворачиваясь от всех, кто может его ненароком раздавить.

EDIK



Эдик

Туча андромефен вот-вот обрушится на нас. Но, к счастью, наши парни успели нажраться кукурузных хлопьев и шуганули пришельцев обратно к базе на Орионе. И всего-то достаточно теперь, чтобы ее уничтожить, завершить разработку оружия, которая ведется на комплексе Nexor. Но враги опять атаковали и уцелели только вы. Только вы можете спасти это оружие и уничтожить неприятеля. Многоуровневый комплекс препятствий состоит из двух блоков по пяти модулей. Нужен только один блок, чтобы полностью собрать оружие. Все необходимое после этого самоликвидируется. Затем, если вам удастся найти голубые свитки рукописей и отремонтировать транспортер, то вы сможете вырвать оружие из рук врагов.

Комплекс Nexor может показаться вам знакомым, так как он нарисован в известной трехмерной манере, которая стала стандартной для аркадных приключений.

Здесь есть все: движение по коридорам, убивающие предметы, столы и блоки, которые необходимо передвигать, чтобы добраться до недоступных ходов, роботы, которые не оживут, пока вы не вошли в комнату во второй раз. Вы управляете фигуркой главы охраны, когда собираете модули оружия и ремонтируете транспортер. Вы не вооружены, поэтому единственная возможность выжить — двигаться, используя клавиши **вперед/назад**, **вправо/влево** и **прыжок**. Модуль собирается автоматически при каждом касании необходимых предметов. При этом вам сообщается, сколько времени осталось до его самоликвидации.

За один раз из модуля можно вынести только один предмет, большая часть из них используется прямо на месте, и не стоит долго возиться, потому что все происходит само собой.

ELIMINATOR



Ликвидатор

Hewson Consult

Вы элиминатор — яростный монстр, цель которого — уничтожать, уничтожать, уничтожать... Вы мчитесь вдоль практически бесконечного трехмерного пути, огибаете повороты, поднимаетесь и спускаетесь с холмов, преодолеваете препятствия и уничтожаете все, что встретится на пути, не забывая при этом собирать все более и более мощное оружие.

Сама природа подобной игры не дает возможности создать какую-либо занимательную графику. Через некоторое время вы научитесь бороться со сном и преодолевать гипнотический эффект мчащихся на вас бесконечных раскрашенных в шахматную клетку пола и потолка.

В некоторые моменты игры вы можете перескакивать с обочины дороги и прилепляться к потолку. Однако все предметы, находящиеся на полу, встречаются и на потолке, так что жизнь не становится легче: там тоже есть враги и ловушки, но на потолке вы можете получить дополнительный бонус перед тем, как вернетесь на землю.

Атаки врагов довольно разнообразны, что поддерживает интерес к игре. Некоторые из них приближаются очень быстро, в то время, как другие держатся вдали и совершают отвлекающие маневры перед

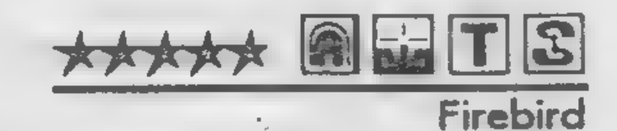
утыканными острыми шипами ловушками, закрывая их от вашего взгляда.

В зависимости от того, какое оружие и на каком уровне вам удается раздобыть, вы будете непобедимы или погибнете через несколько мгновений. Действительно, орудие, стреляющее под углом 45 градусов к оси корабля бесполезно, если противники мчатся на вас по центру экрана непрерывной колонной.

Хорошо то, что потеряв в очередной раз жизнь, вы возвращаетесь в промежуточную точку. Конечно, это лучше чем начинать все сначала, однако места повторного старта выбраны очень коварно — вы всегда возвращаетесь в начало самого трудного места.

Во время выполнения миссии вы найдете пирамидальные объекты, позволяющие выбирать тип оружия и квадратные ящики с боеприпасами. Однако придется делать выбор в зависимости от того, сколько осталось энергии, боеприпасов и какое у вас оружие — эти полезные предметы поставлены по краям дороги, так что ухватить оба сразу невозможно.

ELITE



Элита

Firebird

Вы можете быть космическим рейнджером, кровожадным пиратом, мирным торговцем, разработчиком полезных ископаемых, а можете просто чувствовать себя туристом, путешествуя по неизведанным мирам, и во всех случаях игра будет проходить для вас по-разному.

Вы начинаете свою боевую и деловую карьеру в галактической полиции. Для начала вы располагаете космическим кораблем «Кобра МК-3» и суммой в 100 кредов (CR). Корабль имеет запас топлива на 7 световых лет и вооружен 3-мя ракетами, а также пульсирующим лазером в носовой надстройке. Старт осуществляется с орбитальной станции около планеты Lave, где расположено центральное управление информацией. Корабль оснащен системой защитных полей, питающихся от 4-х энергоблоков. Пилотские лицензии выдаются при стыковке со станциями. Грузовой отсек корабля вмещает 20 однотонных контейнеров. Объем можно увеличить путем прикрепления дополнительных контейнеров (TC).

После загрузки вы увидите на экране свой корабль.

Для перехода к информации о текущей ситуации нажмите клавишу **Space**.

1. Работа с лентой. Пока вы находитесь в пристыкованном состоянии, можете записать положение на ленту. Нажмите **S.Shift**, появится меню:

1. Загрузка данных предыдущего полета.
2. Запись данных на ленту, имя.
3. Выход.

Это же меню появится на экране при нажатии Y в ответ на вопрос: LOAD NEW COMMANDERS?

У вас запросят имя, после загрузки вы попадете во второй банк информации.

Запись на ленту:

От вас запросят имя, после загрузки вы получаете информацию о текущем состоянии.

2. Информация состояния. На экране отобразится имя командира и следующая информация:

PRESENT SYSTEM — планетная система, где находитесь.

HYPERSPACE SYSTEM — на какую планету настроена система гиперперехода.

FUEL — топливо в световых годах.

LEGAL STATUS — ваш правовой статус (в нормальном состоянии он CLEAR, по мере совершения правонарушений он меняется до OFFENDER, и далее FUGITIVE. В последнем случае вас может атаковать полиция.

RAITING — ваш боевой рейтинг.

HARMLESS — низшая ступень. Он означает вашу безвредность для кого-либо.

3. Боевой рейтинг. Начав как HARMLESS, вы перейдете к MOSTLY HARMLESS, по мере накопления боевого опыта вы станете POOR,затем AVERAGE, COMPETENT QUANGEROUR, и, наконец, DEADLY, лишь немногие станут ELITE.

Ваши победы автоматически фиксируются и передаются в центр, пропорционально меняется и рейтинг.

Помните, что другие пилоты могут попытаться увеличить свой рейтинг нападением на торговые корабли и полицейские корабли класса Vipers. Если вы примете такую тактику или начнете торговать запрещенным товаром, ваш рейтинг будет расти, но будет изменяться и статус. Вы можете стать врагом N 1 и вас не оставят в покое.

Для того, чтобы стать бойцом класса ELITE, вы должны проявить искусство и терпение, так как только в результате торговых операций вы можете приобрести дополнительное оборудование: лучевой лазер, ракеты, энергетические бомбы, галактический гиперпривод, стыковочный компьютер и пр.

4. Навигация. В галактическую кооперацию входят 2000 планет, разбросанных по 8-и галактикам. Политическая власть на планете — важный фактор. Планеты, находящиеся в состоянии анархии, посещать на плохо вооруженном корабле очень опасно. Важным является также экономический профиль планеты.

Выбор стратегии зависит от целей и задач. Чем больше вы рискуете, путешествуя к опасным планетам или торгуя запрещенным товаром, тем быстрее заработаете средства и оснастите свой корабль, но тем быстрее и погибнете.

5. Управление навигацией. Клавиша I — карта галактики. На экране появляются все обитаемые планеты в системе галактики. Здесь же обозначены ваши координаты. Управляя курсором, можете просмотреть данные на эти системы в поисках выгодной торговой операции.

Управление курсором:

S — вверх; X — вниз;
N — влево; M — вправо;
P — данные на планетные системы.

Информация может быть неточна!

- DISTANCE-3,6 — расстояние до системы 3,6 св. лет;
- ECONOMY-AVERAGE AGRICULTURAL — экономика среднеразвитая аграрная;
- GOVERNMENT: DEMOCRACY — тип правительства: демократия;
- TECH.LEVEL 8 — технический уровень 8;
- POPULATION 4.1 BILLION — население 4,1 млрд.;
- GROSS PRODUCTIVITY 13120 — совокупн. обществ. прод. 13120 млн. кредов.
- AVERAGE RADIUS 6155 KM — средн. радиус 6155 км.

Ниже — краткий комментарий об особенностях планеты.

Нажмем клавишу I. Малый крестик указывает планету, на которую вы настраиваетесь. Большой курсор — ваше местоположение. Окружность вокруг него — куда вы можете совершить гиперпереход с имеющимся топливом.

B — возврат малого курсора к большому;
O — вызов локальной карты (расположение систем, ближайших к месту вашей стоянки).
D — насколько далеко система, ближайшая к малому курсору.

У вас топлива не более, чем на 7 св. лет. Если курсор вышел за экран, возвратите его клавишей **B**;

6. Орбитальные станции. Каждая обитаемая планета имеет несколько орбитальных станций на орбите. Они являются нейтральной территорией, которая управляется одновременно галактическим центром и администрацией планеты. Все станции имеют мощные защитные поля от атак пиратов и неквалифицированной стыковки, а также флот полицейских кораблей.

Заправка кораблей, погрузка и разгрузка производятся на этих станциях.

7. Отход от орбитальной станции. Выполняется клавишей **1**.

N — вращение корабля против часовой стрелки;
M — вращение по часовой стрелке;
X — вверх;
S — вниз;
Space — увеличить скорость;
S — уменьшить скорость.

Компас — окружность в правом верхнем углу дисплея. Внутри светлая точка — местоположение вашего корабля. Когда точка четкая и в центре окружности, космическая станция точно перед вами, если она позади вас, то точка нечеткая.

8. Приборная панель. В центре панели — дисплей в виде эллипса. Это экран радара. Поле зрения сделано так, как будто наблюдатель находится позади и сверху от вашего корабля.

Окружность справа от эллипса — компас.

Окружность слева от эллипса имеет цвет:

зеленый — никакой опасности нет;
желтый — возможна опасность;
красный — реальная опасность;
мигающий красный — критическое состояние.

Слева и справа от радара шкалы приборов:

AS и FS — состояние энергетических источников: FS — переднего поля, AS — заднего;
FU — уровень топлива;
CT — температура. Возрастает при приближении к звезде;
LT — температура лазера. Возрастает при стрельбе. При перегреве лазер отключается;
AL — высотомер;
SP — скорость;
RL — скорость поворота вправо,влево;
PL — скорость поворота вверх,вниз;
1, 2, 3, 4 — состояние энергетических отсеков, уровень снижается,когда защитные поля подавляют огонь противника, когда интенсивно работает лазер или система ECM.

При опустошении 4 отсека появляется надпись: ENERGY LOW. В нормальных условиях отсеки заполняются сами.

В нижней части левой колонки изображен символ ракеты.

Информация о ракетах:

зеленый — ракеты нацелены;
черный — не нацелены;
красный — сняты с предохранителя и готовы к стрельбе.

9. Перелет. Вид пространства вокруг корабля — клавиши:

1 — впереди; 2 — сзади; 3 — слева; 4 — справа.
H — гиперпереход.

Форсируйте двигатель клавишей J после выполнения гиперперехода. Система не работает, если рядом звезда или планета, или другой корабль. В этом случае услышите звуковой сигнал.

Когда ваш бортовой компьютер примет позывные радиомаяка станции, компас перенастроится с планеты на станцию и на дисплее появится буква S, означающая, что корабль находится под защитой станции.

10. Межгалактический переход. Клавиши G и H.

Энергоемкое предприятие и его можно выполнить с планет не ниже 10-го уровня только один раз. После перелета вы находитесь в соседней галактике. Всего галактик 8, поэтому, чтобы вернуться в первую, вам нужно будет выполнить 8 межгалактических перелетов.

11. Техника стыковки с орбитальной станцией. Стыковочный комплекс включается клавишей C, если его нет, садитесь сами.

Выходной туннель всегда обращен входом к поверхности планеты. Пролетите рядом с планетой и двигайтесь к планете, следя за высотой. Затем развернитесь. Смотрите в сторону входного тоннеля. Стыкуйтесь с минимальной скоростью. Добейтесь совпадения скорости вращения корабля и станции. Если заденете стенки тоннеля, то это может плохо кончиться.

12. Боевые действия. Не все корабли — пираты, но если уничтожите пирата, то получите премию. Ваш корабль сможет уйти от большинства противников, но от ракеты не уйдет.

Один из признаков опасности — вы не можете совершить переход. Другой признак — показания индикатора на дисплее: мигающие штрихи — вас обстреливают из лазеров.

13. Охотники за призами. Если ваш правовой статус FUGITIVE, то они вас не тронут, вы их не интересуете. Они пользуются чрезвычайно эффективным кораблем и охотятся за пиратами. Их боевой рейтинг обязательно DEADLY или ELITE, они редко объявляют о себе пролетающим мимо кораблям и при слишком близком сближении убивают.

Пираты обычно тяготеют к планетам с политической структурой типа анархии и феодализма. Маленькие корабли вдали от планетных систем — обычно пираты. Большие корабли, окруженные множеством мелких — тоже пираты. В районах, управляемых автократами или кланами, пиратам иногда платят, чтобы они не трогали пролетающие мимо корабли.

Полиция использует маленькие корабли, очень маленькие и маневренные. Эти корабли не арестовывают, а убивают. В полиции много подразделений. Одни занимаются пиратами, другие наркотиками, третьи — работорговцами.

Таргондяне — злейшие враги человечества. Они ведут боевые операции не менее, чем в 50-и зонах. Большинство из них имеет класс «элита». Их корабли обязательно имеют противоракетную систему ECM и несут на себе несколько дистанционно управляемых катеров, снабженных лазерами.

14. Другие космические объекты. Отшельники — состарившиеся пираты и изгнанники с планет, поселяются на крупных астероидах без полезных ископаемых. Они никого не интересуют. «Корабли поколений»: до того, как были изобретены гипердвигатели, человечество отправлялось к звездам на крупных кораблях. Наказание за нападение на такой корабль — всеобщее презрение и изгнание.

Космические платформы — это гигантские корабли-заводы. Они имеют тяжелое вооружение и флоты истребителей. Избегайте встречи с ними любой ценой.

15. Снаряжение и вооружение. Его можно приобретать лишь на планетах с соответствующим уровнем техники.

Наименование	Тех.уровень	Цена
Fuel (Топливо)	любой	перемен.
Missile (Ракета)	любой	30
Laege Scegoburg (Грузовой отсек)	любой	400
Ecм System (Противоракетн.сист.)	2	600
Pulse Lazer (Пульсирующий лазер)	3	400
Beam Lazer (Лучевой лазер)	4	1000
Fuel Scoops (Аккумулятор топлива)	5	525
Scape Capsula (Спасательная капсула)	6	1000
Energy Bomb (Энергетич. бомба)	7	900
Extern Energy Unit (Доп. энергоблок)	[redacted]	1500
Docking Computer (Стыковочн. компьютер)	[redacted]	1500
Galactic Hyperdrive (Галактич. привод)	10	5000
Mining Lazer (Технологич. лазер)	10	800
Military Lazer (Боевой лазер)	10	6000

16. Лазеры. Вы начали игру с одним пульсирующим лазером, установленным спереди. В боковых и в заднем экранах прицелов пока нет, но их можно установить там, а со временем заменить их на более мощные лучевые. Стрельба из лазера клавишей A.

При покупке лазера стоимость пульсирующего учитывается.

17. Ракеты. Их может быть не более 4-х. Если на вас идет ракета, бортовой компьютер предупредит вас об этом. Если нет системы ECM., уйти от ракеты можно только маневрированием. Попадание ракеты почти полностью уничтожает энергию силовых полей.

Ракета может быть запущена из любого экрана. Наведение клавишей T. Один из индикаторов ракет загорается зеленым цветом, захват и сопровождение цели выполняются автоматически. Когда цель оказывается около отверстия прицела, индикатор становится красным. Пуск ракеты — F. Снять ракету с наведения — U.

18. Энергетические бомбы. Это оружие разового применения. Нажмите клавишу U и все объекты в пределах видимости будут уничтожены.

19. Защита. Самое лучшее средство защиты — защита орбитальной станции.

20. Защитные поля, энергоблоки. В исходном состоянии имеется носовое и кормовое защитные поля. После того, как поле пробито



огнем, начинается расход энергии из блоков. Далее вражеский огонь может повредить груз, вооружение, уничтожить корабль.

Применение лазера или системы ECM также снижает запасы энергии.

Можно купить лучший энергоблок, который удвоит темп зарядки.

21. Система ECM. Это противоракетная система. Ею можно пользоваться неоднократно. При нажатии клавиши E уничтожаются все ракеты в пределах видимости, в том числе и ваши. Противник также может применить эту систему. Бортовой компьютер информирует об ее наличии большой буквой E.

22. Спасательная капсула. При ее использовании во время боя вы будете спасены и доставлены на ближайшую станцию. Ваш счет в банке останется, но груз погибнет.

К капсуле прилагается страховой полис, по которому вам выдадут новый корабль с аналогичным оснащением. Так как регистрация в полиции привязана к вашему кораблю, у вас есть уникальная возможность очистить свой статус.

23. Снаряжение. Топливо есть на всех планетах. Заправляться можно лишь до полного объема.

Аккумулятор топлива — позволяет пополнить запасы топлива без дозаправки в результате полета на большой скорости вблизи звезды. С их помощью можно также принимать грузовые контейнеры с поврежденных кораблей. Для этого держите их в нижней части экрана и двигайтесь к ним.

Дополнительный грузовой отсек — увеличивает грузоподъемность от 20 до 35 т.

Стыковочный компьютер включается клавиатурой C, и производит автономную стыковку.

Межгалактический привод — клавиша G, затем H. Возможно лишь однократное применение.

Технологический лазер применяется для разрушения астероидов, состоящих из полезных ископаемых. Обломки собираются с помощью аккумуляторов.

24. Торговля. Среди товаров есть запрещенные, они отмечены звездочкой (*).

Товар.

FOOD	пища;
TEXTILES	текстиль;
RADIOACTIVES	радиоактивные руды;
SLAVES *	рабы (гуманоиды);
LICEUOR-WINES	спиртные напитки;
LUXERES	предметы роскоши;
NARCOTICS *	наркотики;
COMPUTERS	компьютеры;
MASHINERIS	машины;
ALOYS	промышленные металлы;
FIRE ARMS	оружие;
MINERALS	минералы;
GOLD	золото;
PLATINIUM	платина;
GEM-STONES	драгоценные камни;
ALEN ITEMS	предметы внеземных цивилизаций.

Таблица товаров, имеющихся в продаже, вызывается клавишей K. В ней указаны наименования, ед. измерения, цена, количество,

предлагаемое к продаже. Если ничего не хотите покупать, нажмите **Enter**. Вы окажетесь в таблице Inventory, которая покажет вам количество имеющегося груза, топлива и денег.

Если хотите что-нибудь купить, нажмите **2**, появится таблица, и у вас будут запрашивать каждый товар по очереди. Если вы его не берете — нажмите **Enter**, иначе — наберите необходимое количество.

Клавиша **3** вводит нас в режим продажи.

25. Советы по торговле.

- корабль может иметь 4 лазера, 4 ракеты, 1 энергетическую бомбу.
- с полным вооружением можно торговать даже в местах, набитых пиратами, но с рейтингом ниже Deadly лучше этого не делать.
- не приближайтесь к планетам, отмеченным как анархические и феодальные.

26. Другие способы обогащения.

- за уничтожение пиратских кораблей выплачивается премия.
- пиратский корабль может иметь аккумулятор и собирать контейнеры с разбитых кораблей.
- разработка астероидов. Для этого нужны лазер и аккумулятор.
- за уничтожение астероидов выплачивается наибольшая премия.
- поиск грузовых контейнеров. Есть вероятность того, что вы подберете контейнер с запрещенным товаром.

ZX Ревю, 1991

ELITE SUPERTRUCKS



Грузовики Элиты — **Elite Systems, 1988**

Эта программа предлагает вам стать участником гонок на грузовых автомобилях. Трассы для таких гонок проложены по всему миру, и начав соревнования первого этапа в пригородах Лондона, вы получаете шанс объехать на своем грузовике весь земной шар. Для этого нужно не так уж и много — приходить на финиш каждого из этапов в группе лидеров, четко укладываясь в контрольное время.

Ваш автомобиль стартует последним, но не отчаивайтесь — рано или поздно приобретенный опыт поможет преодолеть все трудности первого этапа и попасть на следующую трассу соревнований. Каждый последующий этап будет сложнее предыдущего, но растет и ваше мастерство, поэтому смелее вперед! А для тех, кто, став водителем-асом, не захочет расстаться со своим испытанным грузовиком, фирма Elite Systems приготовила приятный сюрприз в виде дополнительно подгружаемых уровней игры.

Управление. После окончания загрузки программа предложит вам выбрать способ управления:

J — джойстик (**K** — Kempston, **S** — Sinclair, **C** — Cursor);
K — клавиатура.

Для выбора нужного типа джойстика нажмите на нем кнопку **огонь** а затем, не отпуская ее, клавишу **K**, **S** или **C**. Если кнопка **огонь** не будет нажата, то программа перейдет к режиму назначения клавиш: игра будет управляться от клавиатуры.

Если выбрана клавиатура, то вам будет предложено назначить управляющие клавиши: влево, вправо, ускорение (**Accel**), сброс скорости (**Brake**), огонь.

Теперь для старта гонки достаточно нажать клавишу **огонь** и вперед!

В ходе игры в верхней части экрана постоянно выводится следующая информация:

- затраченное время (Rally);
- оставшееся время (Stage);
- место проведения гонок (например: London, Paris и т. п.);
- скорость в км/час (K.P.H.);
- набранные очки.

Кроме того, для облегчения прохождения трассы в левом верхнем углу экрана крупным планом дублируются все дорожные знаки. Советуем чаще посматривать на них.

"Питер", В. Овечкин

ELVIN WARRIOR



Храбрый эльф

Храбрый эльф путешествует по подземному лабиринту, стреляет из лука, находит волшебные бутылки. Чтобы открыть дверь, он должен найти ключ. Игра понравится всем любителям лабиринтов.

Управление — от Kempston-джойстика или клавиатуры.

EMBASSY ASSAULT



Посольство — ICL Software

Вы — один из лучших агентов страны и получили задание достать некоторые секретные данные из сейфа иностранного посольства.

К несчастью, план посольства неизвестен. Но вы знаете, что:

- в посольстве 4 этажа (хотя не все этажи могут быть доступны);
- каждый этаж спланирован так, что его общая площадь составляет 35 кв. м.

Вы продвигаетесь на 5 метров за один ход.

Вы зашли в посольство на первый этаж через единственный вход где-то на южной стороне здания. Вы смотрите на север (компас — внизу экрана). Вы должны предпринять попытку найти комнату с сейфом, войти в нее, найти шифровки и покинуть посольство опять через ту же дверь, как и вошли, но все это сделать как можно быстрее, пока вас не обнаружили.

Уровень сложности (1 до 9) запрашивается в начале игры.

Управление:

5 — повернуться налево и продвинуться;
6 — развернуться назад;
7 — продвинуться вперед;
8 — повернуться налево и продвинуться.

Лестница. Четыре этажа соединяются лестницами. Если вы стоите перед лестницей, идущей наверх, и продвигаетесь вперед, то вид, который откроется перед вами, будет соответствовать следующему этажу. Изменение этажа отразится внизу на экране.

Примечание: лестницы иногда соединяются вместе, и тогда вы автоматически проходите сразу все.

Карты. На стенах посольства развешены многочисленные карты. Если вы повернетесь лицом к такой карте и нажмете клавишу М, то показывается план того этажа, на котором вы находитесь.

На карте символами обозначены: лестница, ведущая наверх на следующий этаж; лестница, ведущая вниз на следующий этаж; карта на стене; ваше расположение в данный момент; кодовая комната; выход из посольства.

Рассматривание карты отнимает слишком много времени и должно использоваться только в крайнем случае. Время вашего нахождения в посольстве высвечивается наверху экрана.

Если по каким-то причинам произошел останов программы, то для начала игры нужно набрать на клавиатуре GOTO 1.

ENDURO



Выносливость — **Activisation, 1984**

Вы когда-нибудь слышали о гонках на выносливость? Если и нет, то у тех, кто имеет программу Enduro, появилась реальная возможность испытать себя в этих труднейших соревнованиях, победа в которых сделает честь любому гонщику-профессионалу.

Трасса гонок проложена по извилистым горным серпантинам, поднимающимся порой даже на заснеженные перевалы. Поэтому не удивляйтесь, когда окажетесь вдруг на зимней дороге.

Минимальное время гонки (разумеется, в условном игровом времени) — 24 часа. Значит, стартовав в полдень, вы будете мчаться вперед и в вечерних сумерках, и в ночной темноте, и в предрассветной мгле, а финишируете только в середине следующего дня. Те же из вас, кто, обогнав 200 соперников, смогут выйти в лидеры, сразу же попадут во второй круг соревнований — еще на сутки.

На втором этапе вам придется вести борьбу на тех же условиях, что и раньше, но уже с тремя сотнями соперников, и обогнать их, чтобы продолжать гонку на следующем этапе, будет ох как не просто. Попробуйте, и вы сами убедитесь в этом.

Программа Enduro была написана в начале восьмидесятых годов, поэтому не удивляйтесь, что ваш автомобиль не самой последней модели, зато скорости и надежности ему не занимать. И ничего, что на старте любого из этапов ваше место последнее — того, кто стремится вперед, ждет заслуженная победа!

Управление:

1 — клавиатура;	2 — Sinclair-джойстик;
3 — Kempston-джойстик;	4 — Cursor-джойстик.

Если не спешить с выбором, программа перейдет в режим демонстрации игры, и компьютер будет играть сам с собой до тех пор, пока вы не нажмете клавишу Enter. Тогда вновь появится управляющее меню.

Если для управления выбрана клавиатура, на экране появляется инструкция:

O — влево;	**P** — вправо;
W — торможение;	**2** — ускорение;
H — пауза;	**Enter** — игра;

C.Shift/Enter — переход к началу игры;
S.Shift/Enter — переход к управляющему меню.

При выборе любого типа джойстика инструкция будет выглядеть несколько иначе:

вверх — не используется;
вправо— движение вправо;
огонь — ускорение;
Enter — игра;
C.Shift/Enter — переход к началу игры;
S.Shift/Enter — переход к управляющему меню.
влево — движение влево;
вниз — тормоз;
H — пауза;

Информация о ходе гонки выводится в нижней части игрового экрана: вверху — пройденное расстояние (в км); внизу — день гонки и занимаемое место.

Когда, обогнав всех соперников, вы выйдите в лидеры гонки, рядом с маленьким силуэтом гоночной машины вместо цифр (номера места) появятся изображения трех флажков. Постарайтесь, чтобы флажки вновь не сменились цифрами, и тогда переход к следующему этапу гонки вам гарантирован.

К сожалению, приборной панели автомобиля на экране мы не видим, отсутствует даже привычный спидометр, так что о скорости автомобиля можно судить только по звуку и перемещению автомобилей соперника. Это, пожалуй, единственный существенный минус программы Enduro.

"Питер", В. Овечкин

ENTER PRI



Разведчик

Icon

Вы — командир межпланетного патрульного космического корабля-разведчика. Ваша задача — освоить часть галактики! На пульте управления вы видите свои галактические координаты, направление полета, отклонение от вертикали, горизонтали, время полета, скорость, ускорение, запас горючего, высоту над поверхностью планеты.

Управление — стандартный набор. Дополнительные клавиши:

M — карта (при нажатии на **огонь**, вы получите информацию о планете);
C — бортовой компьютер;
H — пауза;
J, K — изменение порядка координат;
L — включение, отключение защиты;
Z — включение, отключение звука;
E — открытие, закрытие грузового люка;
R — информация о работоспособности приборов;
I — список ваших товаров;
B — включение, выключение стартовых двигателей (резкое увеличение скорости).

EQUINOX



Равноденствие

Micro-Gen

На далекой планете Equinox, где день всегда равен ночи, построена шахта для добычи урана. Шахта полностью автоматизирована, так что в добыче не принимает участия ни один человек. Каждый из 8-и секторов шахты добывает и складирует уран независимо от других.

После окончания добычи емкости с рудой будут переданы из каждого сектора на склад. К несчастью, район шахты стал местом обитания злых жителей планеты. Они остановили шахту в ответственный момент, когда уран должен быть передан из секторов шахты на склад. И вот здесь начинает действовать робот по имени Пауль.

Необходимо с помощью лифта, обозначенного на карте красным цветом, отправить емкости с ураном на склад. Время, отведенное на транспортировку каждой емкости, ограничено. Если Пауль не успеет, то излучение урана уничтожит его. После доставки емкости на склад, находящийся в ней уран не оказывает вредных воздействий, потому что склад экранирован толстым слоем свинца. На своем пути Пауль встретит глубокие шахты с магнитом наверху, который притягивает к себе робота.

Попасть в некоторые части шахты можно только с помощью телепортации. Но за нее нужно платить. Одна монета туда и обратно. Может случиться, что у Пауля не хватит денег. Тогда единственным выходом будет переплавка на деньги самого себя, то есть одной своей оболочки. У Пауля только 2 запасные оболочки, поэтому он должен быть внимательным.

Некоторые проходы засыпаны. В такой ситуации спасет лопата или динамит. Их можно найти в закрытых бронированных сейфах, которые можно открыть только дрелью. Иногда можно найти ключ к двери. Трудности появятся при наличии одной лопаты и 2-х завалов. Каждая встреча с жителем планеты уменьшает энергию Пауля. Спасти может найденный аккумулятор, восстанавливающий энергию. Пригодятся также бочки с топливом, так как двигатель, позволяющий роботу подниматься, потребляет очень много. Найденные карты с номерами от 1 до 8 позволяют перемещаться между секторами с помощью центра. У Пауля только один карман, поэтому он должен тщательно подбирать свою ношу.

Управление:

1 — клавиатура; **2** — джойстик.

Нажатие **вверх** ведет к перемещению робота вверх, а **вниз** — это поднятие предметов или применение силы.

Совет. Находясь в первом секторе, найдите карту Рете, вернитесь в стартовое помещение и находясь в левом верхнем углу нажмите одновременно клавиши **R**, **N**, **C**. Вы станете бессмертным, а время все равно будет бежать.

ERIC AND FLOATERS

★★★★☆

Эрик и пузыри — Sinclair

Остатки сокровищ погибшей цивилизации спрятаны под стенами кирпичных переулков. Эрик надеется найти их, взрывая стены бомбами. Но в переулках скрывается опасность — пузыри, смертоносные жители древней системы. Они убьют Эрика, если коснутся его. Он должен бомбами уничтожать и их.

За каждый уничтоженный пузырь начисляется 10 или 200 очков, выпадающих случайным образом. Сокровища, вытащенные из под разбомбленных стен, оцениваются от 160 до 1260 очков.

В игре 12 уровней.

Пузыри склонны к приступам гнева. Обычно они пурпурного цвета и дрейфуют возле стен. Но когда они становятся красными, то начинают охотится за Эриком. Более тщательно расставляйте бомбы,

пока нет опасности. Не задерживайтесь долго на каждом уровне, или вы потеряете премиальные очки.

Управление:

K — клавиатура; J — джойстик;
A, J — движение влево; D, L — движение вправо;
W, I — движение вверх; X, M — движение вниз;
S.Shift, Space — расстановка бомб.

При игре джойстиком он является правосторонним и использует Interface II. Контрольные клавиши:

6 — влево; 7 — вправо; 9 — вверх; 8 — вниз;
0 — расстановка бомб.

ESCAPE



Бегство

New Generation

Когда-то давно, в отдаленной долине на краю света был лабиринт. Многие смельчаки заходили туда, но никто не возвращался оттуда. Вы можете рискнуть и отправиться в лабиринт, но вряд ли вы вернетесь обратно.

Введите уровень трудности от 1 до 5. На экране появится лабиринт. Вы совершенно беспрепятственно перемещаетесь вверх и вниз по белым дорожкам лабиринта, а вот вправо и влево вы можете двигаться только в том случае, если ваша голова находится в темноте, а ноги топают по тропинкам светлого тона. Не попадайтесь привидениям в лапы — сразу же погибнете. Для начала игры нажмите 5.

Управление от курсорных клавиш.

После того, как вас сцапает привидение, на экране появится сообщение: «Вы оставались в живых ... секунд».

На запрос: «Хотите играть снова?» Ответьте Y — да или N — нет.

EVERYONE'S A WALLY



Волли и все-все-все

Micro-Gen

Очередные приключения Волли происходят в городе. Здесь он с помощью своих родственников должен починить водопровод и заставить работать фонтан, в котором поселились какие-то подозрительные существа. По окончании работы Волли должен обратиться с лозунгом BREAK для получения платы. Волли, Том, Дик, Гарри и Вильма в процессе работы получают отдельные буквы лозунга.

Собирание букв лозунга.

Буква B:

1.Поменявшись с Вильмой, поищи книжки 1 и 2.

2.Поменяй в библиотеке книжку 1 на JUMP LEADS, а книжку 2 — на BUNSEN BURNER.

3.Найди книжку 3 и поменяй в библиотеке на букву B.

Буква R:

1.Надень на себя противогаз (Gas Mask), спустись в фонтан и иди за акулой в пещеру.

2.Возьми в пещере букву R.

Буква E:

1. Ты должен починить испорченный крюк в подземном кране: взять клей (Super Glue) и сломанный крюк (Broken Hook) и отнести в мастерскую.

2. Положи крюк на стол и пойди под тисками, имея с собой клей. Подними крюк — он должен быть уже отремонтирован. Крюк пригоден к работе (Hook Working).

3. Отнеси этот крюк к подземному крану.

4. Превратись в Вильму и поищи посылку (Pargel) и почтовые марки, обе вещи отнеси на почту. На почте в глубине экрана приклей марку на посылку и подготовленную таким образом посылку поменяй на букву E.

Буква A:

1. Превратись в Тома и найди банку с маслом (Oil Can). С банкой иди в супермаркет и смажь маслом находящуюся там тележку.

2. Поищи Гарри и сделайся им. Иди до супермаркета, прыгни на прилавок, оттолкнувшись от тележки, и забери букву A.

Буква K:

1. Ты — Вильма. Возьми из кондитерской (Bakers) обезьяньи орехи (Monkey Nuts).

2. Пойди в зоопарк и забери обезьяний французский ключ (Monkey French) и оставь его на видном месте.

3. Превратись в Дика и поищи водолаза (Plunger), а когда найдешь его, возьми обезьяний французский ключ и иди ремонтировать фонтан.

4. Прыгни с ключом и водолазом на статую (на верхушке фонтана), в результате чего произойдет ремонт. Фонтан начнет работать.

5. Найди Волли и превратись в него. Найди пустое ведерко (Empty Busket) и горку песка (Sand).

6. Наполни ведерко водой из фонтана и поищи у бетономешалки немного цемента (Cement).

7. Поищи мастерок (Trowell) и, вместе с цементом, отнеси все туда, где лежит куча кирпичей и, проходя мимо них, построй стенку.

8. Превратись в Гарри и поищи проволоку (Fuse Wire) и почини с ее помощью сгоревший предохранитель (Blown Fuse).

9. Поищи хороший изолятор (Insulator) и найди отвертку (Screw Driwer), после чего пойди в телефонную будку. Сыграй в «астероид» до тех пор, пока не услышишь окончания сигнала. Потом иди туда, где стоит столб высокого напряжения и поменяй изолятор, починив тем самым столб.

10. Превратись в Тома и поищи плоскую батарейку (Flat Batterey) в грузовике. Положи батарейку в удобное и видное место.

11. Превратись в Гарри, возьми батарейку с Jumr Leads и иди до бензоколонки (Bee Pee).

12. На станции заряди батарейку от другой (зеленой) и положи ее на видном месте.

13. Превратись в Тома, возьми батарейку и положи ее на подъемник. Превратись в Волли, включи подъемник и, поднявшись на каменную стену, возьми букву K.

Ремонт трубопровода и окончание игры.

1. Ты — Дик. Имея с собой противогаз, войди в пещеру и возьми протекающую газовую трубу (здесь нужно обращать внимание на акулу).

2. После того, как выйдешь из пещеры, поищи жевательную резинку.

3. Имея пластырь и резинку, пройди под столом в мастерской — труба будет починена.

4. Возьми отремонтированную трубу и противогаз и иди в пещеру. Оставь трубу. Таким образом будет погашен огонь на улице, и пещера освободится от искр.

5. Всех персонажей проводи по дороге в банк (каждый должен иметь свою букву):

Вильма	— B	Дик	— E	Том	— R
Гарри	— A	Волли	— K		

По завершении этой «операции» жди награды.

EXOLON



Эксолон Newson

Давным-давно на одной из планет жила воинственная цивилизация. Она покоряла всех и вся. Чтобы их родная планета не подверглась нападению, они возвели на ее поверхности огромный комплекс, защищающий компьютерный центр от возможного врага. С тех пор прошли миллионы лет.

А этим «врагом», к сожалению, оказались вы. Ваш корабль потерпел аварию недалеко от этой планеты, и вы, считая эту планету наиболее подходящей для посадки и не зная ее «прекрасного» прошлого, совершили вынужденную посадку.

Цель — прохождение как можно большего количества экранов, причем не обязательно пользоваться всеми станциями телепортации, так как путь в уже пройденные экраны закрыт. Вооружение ваше состоит из бластера и ранца с ракетной установкой. Ракеты вам понадобятся, чтобы уничтожать возникающие на вашем пути препятствия. Для их запуска необходимо удерживать нажатой кнопку **огонь** в течение примерно одной секунды.

По пути вам встретится бункер с амуницией (он выглядит как небольшая пирамидка со срезанной верхушкой, с входом и выходом). Зайдите в него и нажмите кнопку **вверх** 1 раз. При этом вы облачитесь в скафандр, защищающий от взрывов мин, и вооружитесь двойным бластером.

Чтобы воспользоваться услугами лифта — переливающейся всеми цветами рамки, — зайдите в нее и нажмите **вверх**.

В 25-ом экране вы должны быть наиболее внимательным — можете получить 7000 очков.

На некоторых экранах вам может встретиться непроницаемая электрическая стена, к которой подходить опасно; пройти ее можно только тогда, когда выпустите в нее серию выстрелов.

В некоторых местах вы встретитесь с управляемой ракетой. Ее не берет бластер, а скрыться от нее очень трудно. В этом случае нужно быстро взорвать вашей портативной ракетой станцию управления — шар с антеннами, стоящий на подставке.

Итак, перед вами стоит задача: пройти 125 экранов.

Клавиши управления определите в начале игры (DEFINE KEYS), или выберите нужный джойстик.

EXPLORER



Исследователь — Electric Dreams

Можно только удивляться, как компании Electric Dreams удалось запихнуть 40 миллиардов экранов в игру для ZX Spectrum. Неудивительно, что эту игру нельзя быстренько доиграть до конца.

Вы играете роль пилота космического корабля, потерпевшего аварию на поверхности планеты. Вам необходимо найти и собрать вместе части космического корабля, разбросанные при аварии по планете. Задача отыскать и собрать вместе 8 частей ракеты была бы еще сложней, если бы у вас под рукой не оказалось кое-каких полезных вещей: лазерного пистолета, ракетного рюкзака (для тех путешествий, когда пешком ходить утомительно), а также эхолокатора с буями (эхолокатор ловит отраженный от буев и частей ракеты эхосигнал и дает вам направление и примерное расстояние до объекта). Итак, протрите свой компас — и вперед на поиски.

Есть два способа наблюдать за происходящим: с земли или с высоты птичьего полета (если воспользоваться реактивным рюкзаком). На поверхности планеты перед вами появляются совершенно бесподобные ландшафты с лесами, скалами, реками, строениями, развалинами и т. д. Время от времени вы натыкаетесь на пульсирующие клетчатые прямоугольники — это телепортаторы, переносящие вас в другое место планеты. Появляются и жуки-роботы, лишающие вас энергии. Ваш лазер поможет вам в борьбе с ними. Существует способ восстанавливать растраченную энергию, но его вам необходимо найти самостоятельно.

Если ракетный ранец поднимет вас вверх, то перед вами расстелется как бы карта планеты со всеми лесами, полями и деревнями. К сожалению, видимые ориентиры мало чем могут помочь вам.

В игре можно пользоваться клавиатурой или любым джойстиком. На поверхности планеты движение джойстика **вперед** или нажатие клавиши **9** перемещает вас в направлении, указанном на компасе. Для остановки используйте либо клавишу **0**, либо **огонь**. Если вы потянете ручку на себя или нажмете клавишу **8**, то повернетесь на 180 градусов; движение **вправо** или **влево** (клавиши **6** и **7**) джойстика осуществляет плавный поворот вправо или влево.

Нажатие клавиши **U** поднимет вас на 1000 футов. Нажмите ее еще раз и высота увеличится еще на 1000 футов. Клавиша **D** опустит вас вниз. В полете движения джойстика перемещают вас в любом направлении (или используйте **6** — запад, **7** — восток, **8** — юг, **9** — север). При нажатии **пробела** или **Break** появляется меню, функции которого активизируются при нажатии **первой буквы соответствующей строки**.

EXPRESS RAIDER



Налет на экспресс — U.S. Gold

Вы управляете бесстрашным ковбоем, который освобождает поезда от бандитов. Плавно перемещающийся ландшафт на фоне движения поезда создает прекрасный эффект мультипликации. На первом уровне вам необходимо сразиться с бандитами, а также собаками, которые не подпускают вас к поездам. После того, как вы их победите, вы отправляетесь в опасное путешествие на экспрессе, захваченном гангстерами. Перепрыгивая с вагона на вагон, вы должны добраться до машиниста. Торопитесь, у вас мало времени. После этого вы

скачете на лошади вдоль движущегося состава, из которого бандюги пытаются вас подстрелить. Увертываясь от их выстрелов и направляя на них прицел, вы должны убить всех преступников. Собак и стреляющих бандитов вам надо перепрыгивать.

Управление:

T — выход в начальное меню; K — выбор клавиши;
J — джойстик.

EXPRESS



Экспресс

Экспресс «Италия» захватили гангстеры и, чтобы спасти пассажиров поезда, необходимо его остановить. Спасатель с вертолета по веревочной лестнице спускается на крышу последнего вагона экспресса (всего 19 вагонов). Он должен, перепрыгивая с крыши на крышу, пробежать до 10-го вагона, спуститься внутрь вагона и пройти в первый вагон. Здесь ему нужно взять ключ и только тогда, проникнув с ключом в локомотив, можно остановить экспресс. Однако сделать это не так просто. На крышах вагонов спасателя преследуют гангстеры, которые стараются либо спихнуть его оттуда, либо подстрелить. И в том и в другом случае вы теряете жизнь. Постарайтесь опередить их и увернуться от бандитских пуль (ложитесь, чтобы они пролетели нам вами). Единственным союзником в борьбе с бандитами является птица. Если спасатель поймает ее, то она поможет ему сбить с крыши вагона преследователей.

Будьте внимательны, появление мигающего ромба в верхней части экрана предупреждает вас о приближении экспресса к арке. Не вздумайте подпрыгивать, лучше ложитесь, если не хотите свалиться с экспресса.

Спустившись с крыши 10 вагона, спасатель продвигается вперед к первому вагону, перепрыгивая через бандитов. Однако, будьте осторожны, так как вверху ползает какое-то диво — пособник гангстеров. Если вы попадетесь ему, то будете подвешены к потолку и потеряете, таким образом, драгоценную жизнь. В первом вагоне, кроме всего прочего, вас подстерегает и шар-вредитель. Увернитесь от него. Подпрыгните, схватите ключ и скорее мчитесь в локомотив.

Спасателю дается три жизни.

Управление. Нажмите J, если будете пользоваться джойстиком, или K, если клавиатурой компьютера. Не нажимайте никаких клавиш в течение 40 сек и вы увидите демонстрационную игру.

Управление джойстиком:

влево — вперед; **вверх** — прыжок;
вправо — назад; **вниз** — лечь;
огонь — выпуск пойманной птицы.

Для возобновления игры нажмите **огонь**.

Клавиатура:

A — вперед; **D** — назад;
Z — ложиться; **Q** — прыжок;
Space — выпуск пойманной птицы.

Для возобновления игры нажмите клавишу **K**.

F-15 (EAGLE)



F-15 (Орел)

Microprose

F-15 — имитатор истребителя F-15 «Игл». В начале игры вам предлагается выбрать регион, в котором вы желаете воевать. Например, можете нанести визит в Ливию к Муамару Каддафи или поразвлечься в Персидском заливе (очень актуальный режим!) и так далее... в любом случае вам будут противостоять родные советские системы вооружения — истребители марки МИГ, зенитные ракеты «Стрела» и другие. Интересно, почему у правителей в любом регионе столь одинаковые вкусы?

Однако не будем отвлекаться. Садитесь за штурвал и не пугайтесь большого количества приборов на приборной панели. Среди них вы должны найти экран радара, авиагоризонт и указатели скорости и высоты полета. Это главные приборы, без которых вы не сможете нормально летать. Для управления самолетом кроме обычных пяти кнопок (**вверх-вниз, влево-вправо и огонь**) будет задействована чуть ли не половина клавиатуры. Главные для вас кнопки — это две клавиши, регулирующие обороты двигателя, и клавиша, переключающая оружие. У вас на вооружении, кроме Gun (пушки) будут еще два (по меньшей мере!) типа ракет — Sidewinder (сайдуиндер — противосамолетная ракета) и Maverick (маверик — против наземных целей, с телевизионной головкой наведения). Из пушки можно стрелять куда угодно — хоть в белый свет, как в копеечку, а вот ракеты надо сначала навести на цель, иначе они никуда не попадут. Довольно много информации будет выводиться вам прямо на лобовое стекло кабины, и в том числе информация о захвате цели головкой наведения ракеты. Такая цель на лобовом стекле окажется обведенной прямоугольником, кружком или еще каким-то образом выделенной. В общем, пробуйте летать — и вы научитесь летать!

F-19



Activision

Вам предлагается полетать на современных истребителях-бомбардировщиках:

1. SAAB(AJ)37-VIGGEN. Основной самолет шведских королевских ВВС. Оригинальная схема фюзеляжа, мощные турбины фирмы Pratt & Weetny позволили получить многоцелевой самолет с хорошими отзывами.
2. F-4E-FANTOM. Один из самых совершенных самолетов ВВС США времен вьетнамской войны, хотя советским зенитным орудиям и МИГам он был вполне по зубам.
3. TORNADO. Истребитель-бомбардировщик, разработан совместно конструкторами стран НАТО. Неплохо зарекомендовал себя во время войны в Персидском заливе.
4. МИГ-27 по прозвищу Flogger. Скромно скажем — шикарный аппарат.

Желающие могут получить более обширную информацию о каждом самолете самостоятельно в графе INFORMATION.

Управление игрой:

Q — вниз; **A** — вверх;
O — влево (крен); **P** — вправо (крен);

Z — влево; X — вправо;
Space — выбор режима (огонь);
C.Shift/1...0 — обороты двигателя;
C.Shift/0 — форсаж; **W** — тормоз на ВПП;
H — поиск цели; **B** — спрятать/выпустить закрылки;
F — защита от ракет; **C** — защита от ракет (фольга);
G — шасси; **R** — дальность радара;
Enter — выбор оружия; **S** — наведение на цель ракеты;
S.Shift/4...0 — виды обзора своего самолета;
S.Shift/1 — возврат в кабину;
Break — выход из игры;
C.Shift/S.Shift — пауза.

После того, как вы выбрали самолет, загрузите следующий блок. Вам будут предложены 2 основных режима:

1. FREE FLIGHT — тренировочный;
2. COVERT — боевой.

Выбирайте режим и снова включайте магнитофон, загружайте следующий блок. После того, как вы окажетесь в кабине своего самолета, — взлетайте. Ваш истребитель оснащен пушками, ракетами «воздух-земля» (MAVERICK), ракетами «воздух-воздух» (SIDEWINDER). Ракеты наводятся на цель, находящуюся прямо по курсу на расстоянии не более 25 миль, клавишей **S**. На экране компьютера загорится LOCKED (цель поймана), а на лобовом стекле кабины появится квадрат или круг.

ZX Weekend

FAIRLIGHT



Волшебный свет

The Edge

На безбрежной равнине, на ничем не примечательном плато, по ту сторону непроходимого леса расположен заколдованный замок. В замке томится волшебник. Вы должны найти волшебную книгу, чтобы вызволить его из темницы.

Ваш персонаж — путешественник и исследователь, одетый в плащ и вооруженный мечом. Фигурка может двигаться в четырех направлениях, прыгать и поднимать различные предметы.

Вы можете также передвигать предметы, толкая их, ставить стулья на столы, чтобы добраться до высоко расположенных дверей или окон. Можно переставлять мебель для собственного удовольствия. Ключи каким-либо образом дадут вам понять, к какой двери они подходят.

Вам противодействуют охранники и тролли, которые размахивают большими дубинкам... Их можно перехитрить или вступить с ними в бой. В схватках сопоставляются силы сражающихся.

Каждый предмет и персонаж в игре имеет вес. Предметы, которые вы несете, изображаются на маленьком свитке в углу экрана. Можно нести до пяти предметов одновременно, но их вес играет существенную роль. Возможно, вашей силы хватит только на меньшее количество предметов. Аналогично, удар дубинки тролля намного чувствительнее, чем наскоки маленького охранника.

FALKLANDS'82



Фолклендские острова — 82 PSS, 1986

Действие игры относится к англо-аргентинскому кризису 1982 года. Операция, начиная с высадки в Санта-Карлосе до захвата порта Стенли, заняла 25 дней. Аналогично и вам предстоит повторить это достижение за 25-30 игровых ходов (в зависимости от выбранного уровня сложности).

Экран воспроизводит карту северо-восточной части Фолклендских островов. Ваши боевые части показаны в виде элементарных блоков. Достаточно простыми графическими средствами изображены горы и поселки. Аргентинские части на карте не указываются — они скрыты, и вы их увидите только когда столкнетесь с ними.

Правила игры очень несложны. Каждая часть имеет 4 показателя: фактор атаки (AF), фактор защиты (DF), скорость передвижения (MV), дальность действия (RG).

Фактор атаки характеризует силу боевой части.

Фактор защиты — примерно то же, но на него оказывает влияние рельеф местности, он же влияет и на скорость передвижения.

Дальность действия для артиллерии — 6 полей, для танков и моточастей — 2, для пехоты — 1.

Вы можете использовать поддержку своей авиации морского базирования, а также огневую поддержку корабельных орудий. В самом начале игры вы должны назначить сколько-то кораблей для этой задачи, но если назначите слишком много и аргентинцы атакуют головной флот, то самолеты не поддержат наземные операции, так как будут отражать морские атаки.

Поддержка с моря и с воздуха зависит от погоды, а погода с каждым днем становится все хуже и хуже. Поэтому постарайтесь разгромить все, что можно как можно раньше. Вызов поддержки выполняется вместо хода вашего полка.

Поскольку в каждом квадрате игрового поля может находиться только один полк, — возможны пробки. Надо аккуратно планировать атаку.

Цель игры не состоит в разгроме аргентинских частей. Вам надо захватить как можно больше населенных пунктов. Если потеряете время в бесконечных стычках, то можете не успеть выполнить главную задачу.

Игра идеальна для начинающих своей простотой. К недостаткам можно отнести не слишком хорошую сбалансированность. На высоком уровне сложности аргентинцы сильны настолько, что это решительно не соответствует реальности. На самом же низком уровне играть так легко, что неинтересно.

FANTASTIC VOYAGE

★★★★☆

Фантастическое путешествие Quicksilva, 1985

Один ваш знакомый, слегка чокнутый ученый, изобрел Миниатюризатор — аппарат, уменьшающий предметы. И вы из любви к науке взялись участвовать в рискованном эксперименте. На специальной подводной лодке, уменьшенной вместе с вами, вы проникаете в тело ученого, чтобы изнутри изучить человеческий организм.

К сожалению, подводная лодка не выдержала миниатюризации и распалась на несколько частей, которые кровь разнесла по всему

телу, и кроме того вы еще и умудрились внести инфекцию в организм вашего друга.

У вас в запасе только 60 минут, в течение которых необходимо определить местонахождение частей подводной лодки и, двигаясь к мозгу, собрать их там в единое целое. Впрочем, в любой момент вы можете с помощью слез ученого возвратиться наружу.

Препятствия на пути движения — сплетение нервов в виде небольших клочков суши — заставляют проявлять чудеса ловкости и отваги.

Начав путешествие во рту ученого на маленьком суденышке (части подводной лодки), плывите затем по горлу в бронхи. Повернув к правому легкому, будьте осторожны, не натолкнитесь на пульсирующую сторону легкого. Через клапан, по легочной артерии, успешно обогнув желтоватую пленку, продолжайте двигаться по левому предсердию и левому желудочку сердца, а затем по аорте плывите к мозгу. Там соедините найденные части лодки и продолжите поиск других кусочков-суденышек.

Да, путешествие не из легких. К тому же ваша энергия постоянно уменьшается. Для ее восстановления необходимо поглощать красные кровяные тельца. Белые кровяные тельца полезны для устранения препятствий.

Не расслабляйтесь. Как только вы вообразите себя умелым путешественником по человеческим внутренностям, появится мигающая надпись, что, мол, такой-то орган поражен инфекцией. Вы должны немедленно направиться туда и уничтожить инфекцию, иначе вы погибнете вместе с вашим сумасшедшим ученым.

Sinclair User, 5, 1985, перевод О. Головешкиной

FARENGEIT



Фаренгейт

Маленький человечек должен преодолеть много препятствий, в том числе и огонь. Следите за уровнем радиации — это опасно для его жизни.

Управление:

K — клавиатура; **J** — джойстик;
D — демонстрация.

FASTFOOD



Ешь быстро! Code Masters

Fastfood — это довольно лихая игра в лабиринте, по которому там и тут разбросаны куски еды. Надо поедать эту пищу — за это даются очки, а также съедать другие предметы, которые иногда вы будете находить. Некоторые из них увеличивают или уменьшают скорость вашего передвижения, некоторые дают возможность поедать преследующих вас чудовищ. Лучшие куски пищи позволяют исчезать и появляться, что затрудняет преследование.

Цель игры — очистить от пищи и чудовищ как можно больше экранов, к тому же вы зарабатываете очки за еду, предметы и чудовищ. Большой разницы в расположении лабиринтов нет, этапы различаются цветом, числом преследователей и скоростью, которая постепенно растет. Вы выглядите в виде желтого пузыря, однако еда, гамбургеры, цыплята, пиццы и т. д., выполнены очень подробно. Звук вполне приличный, можно разобрать слова в начале и в конце



игры (FAST FOOD & BLOB GOBBLING ITS FOOD), шумовые эффекты тоже на уровне.

Игра начинается слишком легко, на первых двух уровнях вас никто не преследует, однако в дальнейшем приходится попотеть.

FEUD

Вражда — **Mastertronic**

Вы играете роль старого колдуна по имени Леарик, который втянут в кровную вражду с братом Леанориком, который тоже колдун.

Так как они колдуны, их борьба весьма своеобразна: то они превращаются в лягушек, то стреляют огненными шарами ... Для произнесения заклинания им необходимо собрать нужные травы и зелья .

Графически игра выполнена великолепно. Леарик — довольно большая фигурка, прямо как живая, которая шляется где попало в своей обезьяноподобной манере. В целом графика не хуже, чем в лучших играх такого же рода. Беда лишь в том, что собирание трав и остального — весьма долговременный процесс и приходится этим заниматься вместо серьезных дел. Таких, как превращение друг друга в разные образы. И вот вы ходите по всяким тупикам, собирая мерцающие цветочки.

Конечно, поиски этих трав — подготовка к великой битве.

FIGHTING



Боевая игра

FIGHTING — боевая игра из бесконечной серии восточных единоборств. В этой игре ваш герой — самурайский воин, вооруженный мечом, должен победить сказочных врагов — воинов царства тьмы и драконов. Клавиши управления позволяют вашему воину передвигаться по площадке, а нажатие одновременно с ними клавиши **действие** (**огонь** на джойстике) позволяет наносить удары. В игре имеется режим демонстрации, так что для начала вы можете посмотреть основные приемы боя в исполнении компьютера, а потом уже начинать осваивать управление игрой.

FIGHTING WARRIOR



Бесстрашный воин — **Melbourne House**

На этот раз фантазия авторов игры переносит нас в древний Египет. По древней стране держит свой нелегкий путь воин. Недруги сменяют друг друга. На своем пути воин встречает людей и оборотней, кто-то невидимый пускает в него стрелы, но ничто, кроме смерти не может остановить его.

Герой вооружен бамбуковой палкой, которая служит ему для защиты и нападения. Линейка знаков в левом нижнем углу экрана отображает силы нашего воина, а в противоположном — энергию очередного врага. При каждом пропущенном воином ударе противника или попадании в него стрелы он теряет драгоценную энергию, которая, впрочем, частично восполняется после победы над врагом.



6. Зак. № 283

Игра имеет режим демонстрации, в который автоматически переходит, если вы не начнете игру сами. Любая клавиша при этом — возврат в меню.

Управление:

1 — клавиатура;
2 — Sinclair-джойстик;
3 — Cursor-джойстик;
4 — Kempston-джойстик;
0 — старт.

FIGTHER PILOT



Пилот истребителя

Digital Integration

Программа имитирует полет самолета. Возможно выполнение фигур высшего пилотажа, тренировка воздушного боя. Боевой Самолет F-15 пилотируется по показаниям приборов, находящихся на приборной доске. Можно вызвать на экран карту, чтобы сориентироваться в положении самолета относительно обозначенных пунктов на земле. В зависимости от выбранного варианта полета, он может оказаться легче или труднее.

Варианты полета:

1. LANDING PRACTICE (посадка).
2. FLYING TRAINING (учебный полет).
3. AIR TO AIR COMBAT PRACTICE (тренировка воздушного боя).
4. AIR TO AIR COMBAT (воздушный бой).
5. BLIND LANDING (слепая посадка).
6. CROSSWIND AND TURBULENTS (ветер).
7. PILOT PATING (тренировка противника).

Приборная доска:

1. В правом верхнем углу находится FUEL — указатель уровня топлива;

2. Слева от него расположен прибор посадки ILS или бортовой компьютер (в зависимости от ситуации);

3. Слева от него — два прямоугольника: первый ALTITUDE — указатель высоты полета в футах, другой VSI — указатель вертикальной скорости в фут/сек;

4. В центре таблицы — два указателя: ROLL — показывает положение самолета относительно земли, в прямоугольнике появляются цифры наклона самолета в градусах. Рядом появляются буквы L — влево, R — вправо. Второй указатель PITCH — угол атаки (наклон/подъем носа) в градусах (темнее — вверх, светлее — вниз);

5. Справа от этих указателей расположен прямоугольник SPEED — указатель скорости в узлах (1 узел =1,85 км/час), под ним FLAP — сигнализатор открытия или закрытия закрылков.

6. В левом верхнем углу приборной доски пять указателей:
в прямоугольнике — направление полета в градусах;
мигающая точка — позиция радиостанции или самолета противника по отношению к самолету;
возле стрелки — позывной сигнал пеленгующей радиостанции;
направление на радиостанцию или самолет противника в градусах;
расстояние в милях.

7. В нижней части приборной доски расположены следующие указатели:

THRUST — тяга двигателя;
AMMO — количество боеприпасов.

Там же расположены стрелка и три ромба, показывающие положение шасси:

- стрелка вниз или зеленый цвет — выпущены;
- стрелка вверх или красный цвет — убраны;

Управление:

6 — ручка на себя (подъем);
7 — ручка от себя (спуск);
8 — поворот вправо (наклон вправо);
9 — поворот влево (наклон влево);
C.Shift — педаль влево (поворот влево);
Z — педаль вправо (поворот вправо);
Q — прибавить газ (увеличть тягу);
A — уменьшить газ (снизить тягу);
S — открыть крышку (фонарь);
W — закрыть крышку (фонарь);
U — убрать или выпустить шасси;
N — выбор пеленгующей радиостанции;
M — переключение на карту;
B — тормоза;
S.Shift — переключатель прибора бортового компьютера;
C — переключение на боевой полет;
O — огонь при боевом полете;
H — пауза;
J — повторный запуск программы.

FINAL FIGHT

★★★☆☆

Финальный бой

Все игры с драками похожи одна на другую, не правда ли? Ну, а эта? Огромный силач Хаггар любит свою дочь Джессику, которая похищена бандитами. С двумя приятелями, Годи и Гай, Хаггар спешит на помощь. Впереди 19 уровней беспрерывных сражений.

Игра, как и фигуры, огромна, доиграть ее до конца совсем не просто. К счастью, вы можете пригласить своего друга, который будет управлять вторым персонажем, что упростит дело. Лупите кулаками бандитов, которые попадаются на вашем пути. Собирайте дополнительное вооружение, такое, как свинцовая палка, нож, пара восточных орудий, чтобы эффективнее поразить 25 противников.

FIND OF MATE

★★★☆☆

Найди пару D.H.Soft

В этой игре компьютер тасует колоду карт. В колоде 24 карты. Среди них две одинаковые. Каждая карта в колоде обозначается буквой. Карты раскладываются на столе в закрытом виде, то есть рубашкой вверх. Ваша задача — угадать парные карты.

Выбор каждой карты вводится цифрами (номер ряда и номер колонки. Например, ряд 3, колонка 5 вводится как 35 и нажимается **Enter**).

Если вы готовы начать игру, то нажмите любую букву. Появится сообщение: «Выберите первую карту». Введите номер ряда и номер

колонки выбранной вами карты. Затем появится: «Выберите вторую карту». Смотрите, угадали ли вы или нет. Затем все повторяется сначала.

Для возобновления игры, если, конечно, вы этого захотите, нажмите A, а для останова нажмите S.

FIRE TRAP



Огненная западня — Electric Dream

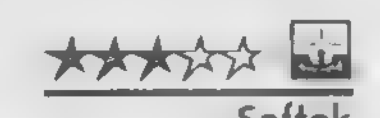
Вы отважный спасатель — пожарный, ползущий по отвесной стене небоскреба. Ползти вверх трудно, но ваше сердце согревает мысль о девушке, стоящей на самой верхушке здания, которая зовет вас на помощь. Когда вы до нее доберетесь, она обнимет вас и спустится с вами вниз, но через некоторое время снова окажется наверху горящего здания. Вам придется спасать ее вновь.

Если вы собьете бомбящий вас огонь, то на его месте появится приз, который необходимо взять.

После нажатия на клавишу 5 установите управление:

Q — вниз;	**O** — влево;	**M** — огонь.
A — вверх;	**P** — вправо;	

FIREBIRDS



Огненные птицы — Softek

Вы — космический разведчик. Ваша задача — исследование ближнего космоса и вступление в контакт с внеземной цивилизацией. Совершенно неожиданно на первой же планете вы столкнулись с враждебной цивилизацией. Не вступая с вами в контакт, она объявила вам войну.

В игре несколько стадий. Сначала вас обстреливают легкие установки противника — «огненные птицы». Если вы уничтожите их, появляются такие же установки, но во главе их находится флагманский корабль «орел», снабженный лазерным оружием.

Управление:

Z — влево;	**X** — вправо;	**Space** — огонь.

При наборе наибольшего количества очков занесите свое имя в таблицу рекордов.

FIRELORD



Огненный лорд — Hewson

Мы оказываемся в стране Торот, в краю рыцарей, драконов и магии. Страной правит красивая и злая королева, которая завладела магическим камнем фаэстоном, позволяющим метать огненные молнии, и, тем самым, подчинила себе Торот.

Наша задача (в этой игре мы выступаем в образе сэра Галахеда) заключается в том, чтобы отобрать у королевы фаэстон. Используя ее тщеславие, постоянный страх утратить молодость и красоту, мы должны добыть 4 части заклятия вечной молодости и попробовать обменяться с королевой.

Мы отправляемся на поиски, собирая по дороге оружие и продовольствие, входим во встречающиеся дома и, торгуясь с жителями, предлагаем взамен за информацию найденные предметы. В крайнем случае пробуем воровать (цель оправдывает средства), только дождемся того момента, когда хозяин посмотрит в другую сторону. Если нас поймают на этом деле, придется предстать перед суровым судом.

Поиски в этой очень большой стране (свыше 500 экранов) нам затрудняют аборигены, с которыми нужно бороться, и не всегда успешно. Правда, мы можем 5 раз воскреснуть, но этого очень мало. Команда POKE 34509,0 обеспечит нам безопасность в этих стычках, однако не избавит нас от приговора суда (если попадемся на краже).

FLIGHT SIMULATION



Имитатор полета — **Psion, 1983**

Игра представляет собой имитацию полета маленького двухмоторного винтового самолета.

Аспекты полета. Органы управления самолетом включают в себя: штурвал, закрылки, хвостовой руль и регулятор мощности двигателей. Движение штурвала вперед и назад вызывает отклонение горизонтальных рулей и, соответственно, перемещение самолета вниз или вверх.

Аэродинамика имитации полета самолета чрезвычайно сложна: например, элероны не только вызывают крен самолета, но и создают дополнительный боковой воздушный поток, вызывающий поворот самолета. Всему этому можно научиться, работая с имитатором.

Положение самолета и характер полета отображаются на приборной панели в кабине пилота. Пилот должен руководствоваться показаниями этих приборов при выведении самолета на линию, по которой он совершит посадку с требуемой скоростью, под необходимым углом снижения. Обычно правильный угол посадки составляет 3 град., то есть высота должна быть 6000 футов на расстоянии 20 миль, 3000 футов на расстоянии 10 миль и 1000 футов на расстоянии 3 мили от ВПП. Руль направления также может несколько изменять курс самолета. При движении по ВПП именно им регулируется направление движения самолета.

Вы можете приземляться на одном из двух аэродромов, взлетать с них, ориентироваться с помощью радиомаяков или по местности. Через стекло кабины вы видите светлое небо и темную землю, огни взлетно-посадочной полосы в трехмерной перспективе и объекты на земле: озеро и т. п. Экран можно переключать также на изображение навигационной карты, на которой показаны детали местности: ВПП, радиомаяки и пр. После загрузки программы в машину на экране появляется меню с вопросом: «Что вы хотите отрабатывать — взлет, гладкий полет или посадку?» Нажмите, соответственно, 1, 2 или 3. После этого вас спросят, нужен ли вам учет ветра. Отвечайте Y, только если вы — опытный пилот и можете справиться со внезапными порывами ветра, в противном случае — N.

Приборная панель. В нижней части экрана отображается приборная панель кабины пилота. Пять циферблатов слева направо:

1. Система инструментальной посадки (ILS);
2. Датчик скорости;

3. Оборудование наведения на радиомаяки (RDF);
4. Высотомер;
5. Индикатор скорости высоты (ROC).

RDF — это большой циферблат в центре панели. Здесь изображен символ самолета, он указывает направление полета. Цифровой указатель дает направление полета в градусах компаса. RDF — это самая необходимая навигационная система. В любое время полета самолет связан с одним из радиомаяков. Положение маяка, к которому в данный момент подключился самолет, изображается светлым крестиком на окружности циферблата RDF. Если вы хотите двигаться на данный маяк, вам надо развернуть самолет так, чтобы положение маяка совпадало с «12 часами» на циферблате RDF.

Датчик скорости находится справа от RDF. Малая стрелка указывает высоту в тысячах футов, а большая в сотнях футов.

ROC — индикатор скорости подъема. Он измеряет вертикальную скорость самолета в единицах 1000 футов/мин. Когда стрелка выше нуля, самолет идет вверх и наоборот.

POWER — измеряет тягу моторов. Тяга возрастает при увеличении мощности, но на большой высоте падает.

FUEL — наличие топлива в баке.

FLAPS — показывает угол выдвижения закрылков.

GEAR — имеет два состояния: шасси убрано — красный цвет, шасси выпущено — зеленый цвет.

BCN, RGE, BRG — информация о маяке, к которому привязан в данный момент самолет. BCN — позывной маяка. RGE — расстояние до маяка в милях. BRG — курс в градусах относительно маяка.

ILS — система посадки. Эта система используется для наведения самолета на аэродром. Радиобуй, размещенный в начале ВПП, излучает сигнал, расположение буя отображается на экране ILS как светящееся пятно. Когда самолет приближается к аэродрому по курсу, светящееся пятно будет в центре экрана.

RA — радиовысотомер, часть системы ILS. Радиосигнал, отраженный от земли, позволяет замерить высоту от земли до колес самолета. Замер производится в футах. Это точный отсчет — применяется при посадке.

Управление самолетом. Управление влево-вправо-вверх-вниз осуществляется клавишами курсора **5**, **6**, **7**, **8**.

Управление горизонтальным рулем: **Z** — поворот влево, **X** — поворот вправо. Так же управляется самолет при движении по ВПП.

Тяга двигателя: **P** — повышение, **O** — понижение.

Закрылки: **F** — увеличение выхода закрылков, **D** — втягивание закрылков.

С убранными закрылками скорость отрыва самолета от земли составляет 80 узлов. С выпущенными закрылками — 60 узлов. Выход закрылков при большой скорости полета может привести к разрушению крыла.

Шасси: выпуск и втягивание клавишей **G**. Нельзя выпускать шасси при большой скорости — оно может заклинить или оторваться.

Радиомаяки: чтобы подключиться к другому маяку, нажмите клавишу **B**. Пока вы будете держать клавишу нажатой, поменяется маяк, к которому привязан самолет.

Карта: нажав кнопку **M**, вы получите на экране изображение навигационной карты. На ней изображены два аэродрома: международный аэропорт MAIN и маленький клубный аэродром CLUB. MAIN имеет ВПП длиной более мили, и поэтому посадка на него для

небольшого самолета несложна. CLUB — маленький местный аэродром, он имеет полосу 800 ярдов.

Карта изображает также положение маяков и различных наземных объектов. Около главного аэропорта есть два маяка, расположенные на расстоянии трех миль от начала и от конца полосы. Их позывные ME и MW. Есть еще три маяка: OA, OB и OC.

Навигация. Самая трудная часть полета — это подход к аэродрому и посадка. На достаточно большой высоте вы можете экспериментировать с органами управления, меняя скорость и направление полета, не заботясь о навигации. Если же вы хотите совершить посадку, вам надо положить самолет на правильный курс и подойти к аэродрому с правильным углом посадки. Это трудная задача и она потребует длительных тренировок, пока вам удастся правильно посадить самолет.

ZX-Ревю, 1-2, 1992, перевод "Инфорком", 1987

FLUNKEY



Лакей **Piranha**

Игра Flunkey является одной из лучших игр фирмы Firefly. Вам предстоит выступать в роли камергера в одном из старинных замков, который наполнен потайными ходами и подвалами. Семья, которой вы служите, состоит из 4-х человек. Вам предстоит выполнить задания каждого из них.

Задание 1. Mr. Andrew поручает вам принести ему кораблик. Итак, чтобы выполнить первое поручение, надо:

1. Войти в дом.
2. Идти вправо до 1-й двери, войти в нее.
3. Идти вправо до комнаты с полками, на которых стоят два кораблика и один вертолет.
4. Войти в дверь, которая находится в этой комнате, и дождаться поручения.
5. Человек, лежащий в ванне, попросит принести ему кораблик.
6. Идти влево до комнаты, в которой сидит женщина с зеркалом.
7. Взять пульт управления, который лежит на столе.
8. Идти с пультом до комнаты с полками, на которых стоят кораблики.
9. С пультом идти вправо, туда, где находится потайной ход в подвал.
10. Двигаясь влево, вернуться назад.
11. Нажав на клавишу **M** или **огонь**, вы включите вертолет.
12. Управляя им, вы снимете маленький кораблик. Если вам с 1-го раза это не удастся сделать, спрячьтесь в потайной комнате, дверь которой вы предварительно открыли. После того как охранник уйдет, можете попробовать снова.
13. Поставьте пульт управления и возьмите кораблик.
14. С этим кораблем идите вниз через потайную дверь в подземелье.
15. Опустившись по лестнице вниз, вы увидите горизонтальный рычаг, которым вы должны поднять решетку.
16. Идите в комнату с висящим скелетом. Не пугайтесь, что, когда вы в нее войдете, должна опуститься решетка.

17. Возьмите затонувший кораблик и поставьте его точно на середину воды.
18. Подойдите к скелету и, дернув за него 13 раз, быстро выбегайте из комнаты.
19. Вернитесь за корабликом, который вы оставили у рычага.
20. Идите с корабликом в крайнюю слева комнату.
21. Поставьте его точно на середину воды. Он поплывет и вытолкнет нужный вам кораблик.
22. Берите его в крайней справа комнате и несите его к хозяину.
23. Поставив его на ванну, дождитесь, пока мистер Andrew его возьмет.
24. Нажав на клавишу **М** или **огонь**, сделайте, чтобы у вас в руках была буква А. Поставьте ее тоже на край ванны и ждите, когда в ней появится роспись.

FLYER FOX



Летающая лиса — Bug Byte

Цель игры — защита от вражеских истребителей пассажирского лайнера Боинг-747 — Джумбо, который летит в «опасном воздушном пространстве». Время от времени голос оповещает о «приближающихся истребителях» и целая эскадра вражеских самолетов пытается уничтожить Джумбо.

Необходимость защиты Боинга не дает возможности слишком связывать себя боем. Графика ведет свое происхождение от Бейсика. Панель управления сделана с претензией на сложность, но достаточно примитивна. Несчастный Джумбо даже не взрывается, упав на землю. Набрав новую партию обреченных пассажиров, он снова взмывает в небо.

FLYING SHARK



Летающая акула — Firebird

Вы управляете маленьким, но шустрым самолетом-истребителем. Цель — пройти как можно дальше, уничтожив все встречающиеся на пути вражеские самолеты, танки, доты, корабли и, конечно, набрать наибольшее количество очков. В начале игры у вас в запасе есть три бомбы, три жизни и сильное желание победить.

Если вы бросаете бомбу, то обычно уничтожаете всех, кто в этот момент находится в поле зрения (несколько сложнее с большим танком и с авианосцем). Чтобы бросить бомбу, достаточно при ее наличии удерживать кнопку **огонь** нажатой в течение секунды. Частое прерывистое нажатие этой кнопки обеспечит вам хорошую скорострельность и, следовательно, большую поражающую способность.

Чтобы повысить боеспособность, необходимо во время полета ловить призовой летающий квадратик с буквой S, при этом вы начинаете стрелять двумя, а то и тремя снарядами сразу. Вообще советуем собирать все призовые квадратики, так как это приносит только пользу. Квадратик с буквой B дает вам дополнительную бомбу, UP — дополнительную жизнь, 1000 — 1000 очков. Чтобы взять призовой квадратик, на него нужно просто «наехать».

Ваши противники имеют разную живучесть. Так, например, чтобы уничтожить маленький самолет, достаточно всего одного попадания, на танк потребуется уже два снаряда и т. д.

После прохождения очередного этапа вам дается возможность немного отдохнуть, кстати, под хорошую музыку. В это время на экране высветятся оставшиеся у вас бомбы и жизни, а также призовые очки за экономное расходование бомб.

А затем снова в бой, еще более сложный — на море. Здесь берегитесь больших самолетов, они неожиданно вылетают из-под нижнего края экрана. Если вы умудритесь пройти этот участок до следующего аэродрома, то сможете по праву этим гордиться! Далеко не всем удается преодолеть авианосец.

Эта игра очень увлекательна и азартна, попробовав лишь раз, вы рискуете надолго засесть у компьютера.

После загрузки игры нажмите **огонь** на джойстике — компьютер сам определит, какой именно тип джойстика вы используете.

Управление:

5 — влево; **6** — вниз; **7** — вверх; **8** — вправо;
0 — огонь.

"Питер"

FORBIDDEN PLANET



Design Design, 1986

Дело происходит в маленькой галактике совсем недалеко от нас. Лорд Зла (если кто помнит игру Dark Star) уничтожен и люди отдыхают и веселятся. Но вдруг пронзительный сигнал прерывает телевизионные передачи и прежде, чем кто-либо успевает опомниться, на экранах появляется знакомое лицо — Лорд Зла! «Хелло, — говорит он. Как видите, вам не удалось избавиться от меня. А теперь посмотрим: кто кого.»

Вам поручают довести дело до конца и прикончить Лорда Зла.

Forbidden Planet играется в такой же манере, как и Dark Star. Однако существуют отличия. Во-первых, Лорда Зла сейчас невозможно застать врасплох. Его оборона в шесть миллиардов раз надежнее, чем раньше, и содержит дополнительные защитные поля. Ваша задача состоит в проникновении в пространственные ворота этих полей. Но помните, каждый проходной пункт состоит из двух ворот, причем вторые ворота — всего лишь хитрая иллюзия. Кроме того, Лорд Зла установил специальный планетарный код и вам необходимо отыскать четыре места, где хранится эта кодовая последовательность.

Your Sinclair, 8, 1992, перевод В. Голиней

FORGOTTEN WORLDS



Потерянные миры

U.S. Gold

В далеком будущем Землю атакуют пришельцы и роботы, переодетые в людей. Вы парите над планетой и стреляете во врагов. Игра напоминает R-Type или Zynaps, но намного хуже их. Скрытая возможность игры в том, что в нее могут играть как один, так и два игрока. Активизация первого игрока — **Space**, второго — **O**.

Управление первым игроком:

Q — вверх; **A** — вниз; **Space** — огонь.
O — влево; **P** — вправо;

Управление вторым игроком — Sinclair-джойстик.

FOX FB



Лиса

Это хорошая игра для отдыха с занимательным героем — лисом, который спокойно сидел у себя в норе, пока жена не прогнала его на охоту. Что делать, — такова жизнь! Лисицы в игре странные. Они травоядные и жене надо приносить не мясо, а фрукты, растущие на деревьях и грядках. Остерегайтесь кур. Они заклюют вас при первом удобном случае. Бойтесь капканов. Через них надо прыгать. По пути собирайте более мощное оружие, избегайте ежей-камикадзе, бросающихся вам под ноги. Особое очарование игре придает козел на мотоцикле, периодически проезжающий по экрану.

FRANK



Фрэнк

Вам предлагается компьютерная игра, в которой вы выступаете в роли «создателя». На первом уровне в лаборатории вы в строгой последовательности собираете по частям свое детище. В лаборатории все двигается, все живет — это опасно для жизни.

У вас под рукой три кнопки управления — **вправо**, **влево**, **прыжок**, но прыжок можно сделать, только встав на пружину.

Собрав скелет робота, спешите его оживить, включив электричество. На втором уровне ваше создание вам не подчиняется. Его надо обезвредить и переделать в послушного помощника. Но это можно сделать и на следующих уровнях.

FRANKIE



Храм радости

Франк приготовил для тебя более 60 заданий, которые ты должен выполнить во время путешествия в храм радости.

Как только закончишь очередное задание, это будет записано на табло, отражающем уровень твоей личности, а также можешь получить награду в виде соответствующего количества единиц удовольствия.

Цель — стать идеальным человеком. Это произойдет тогда, когда уровень твоей личности достигнет максимума (появится надпись: BANG!) и сумма баллов достигнет 99000 единиц удовольствия. Это минимальное требование, чтобы начать поиск дверей, ведущих в самое сердце храма радости.

Управление. Возможно управление с клавиатуры (любыми клавишами, произвольно определенными) или джойстиком.

Обозначения: влево — L; вправо — P; вверх — G; вниз — D; выстрел — S.

L — влево;
P — вправо;
G — пройти в дверь
(поставь фигуру лицом к себе на фоне дверей).
S и **L** или **P** — рука на уровне пояса;
S, **G** и **L** или **P** — рука на высоте плеча;

Закрытие любого окна, в котором находится курсор, происходит при наведении курсора на картинку, указывающую на закрытие данного окна, и нажатии клавиши S.

Окно, показывающее предмет, который уже имеешь, доступно в любой момент при помощи клавиш D и S. Выбор предмета происходит указанием курсора и нажатием клавиши S.

Как играть? Начинаешь игру при отсутствии уровня личности в скучном захолустном пригороде. Улицы, несмотря на схожесть, разные, дома — тоже. Здесь ничто не надежно. Ко всему притронься, проверь. Экспериментируй и твое любопытство будет вознаграждено. Бери разные предметы — некоторые пригодятся сразу, другие пригодятся в храме радости. Помни, что ты можешь иметь не более 8-и предметов, поэтому подумай, прежде чем возьмешь какой-либо предмет. Выброшенный предмет может вновь не появиться.

Познавая повседневную жизнь, будь внимательным, поскольку раньше или позже встанет перед тобой загадка убийства. Пройдешь мимо тела... кто убийца? Раскрой эту загадку методом исключения: найди все подсказки (всего их 23). Вернись на место преступления, войди в окошко, показывающее подозреваемых и укажи убийцу. Предупреждение: если ошибешься, начнешь игру сначала.

Повышая уровень своей личности, ты должен брать из повседневной жизни то, что позволит тебе выполнить все задания. Задания эти расположены в лабиринте внутри храма радости. Внутри лабиринта можно свободно перемещаться. Лабиринт соединен с городом.

Рассматривая цвет крышек люков в полу, можно составить карту лабиринта. Осторожно, из люков вылетают огненные шары. Если убьешь их, появляются новые выходы. Входы будут появляться в процессе игры. Научись хорошо ориентироваться в лабиринте, это позволит, в зависимости от необходимости, выбирать очередность заданий и, главное, позволит тебе открыть дверь, ведущую в центр храма радости. Задания:

Зал компьютеров. Ты должен воспользоваться информацией, чтобы выполнить это задание. Обрати внимание на то, что имеешь при себе, и на объекты на экране (если не имеешь того, что нужно, — лифт поможет тебе удрать).

Море дырок. Выйди и войди в пространство и время, достигни твердой почвы под ногами.

Кибернетические преодоления. Все игры для каждого из символов должны быть доиграны (символ должен вспыхнуть). То, что имеешь при себе, может уменьшить страдания или удвоить удовольствие.

Рейд на город. Задержи бомбардировщики, уничтожающие город. Ты ограничен временем, чтобы переждать или уничтожить противника (ускорить обстрел самолетов противника).

Комната ZTT. Разрушь стену, войди в отдел контроля и разгадай кроссворд. Стреляй, но не позволяй стрелять в себя (можешь принести защиту из города).

Говорящие головы. Диалог между политиками может быть неприятным.

Тир. Стреляй в известных тебе личностей, перед каждым выстрелом ты должен перезаряжать оружие, мушка должна опуститься совсем вниз.

Военная комната. Стреляй в символы — получишь баллы. Каждый символ — это одна игра (тебе может очень помочь сила любви).

FRED



Фред — Quicksilva

Фрэд находится в лабиринте, из которого его нужно вывести. На дороге расположено множество преград и ловушек в виде духов, ежей, капающих ядов и т. д.

Каждое соприкосновение с такой преградой или ловушкой отбирает силы. В лабиринте также расположены фрагменты карты, которые помогут найти дорогу к выходу, дополнительное снаряжение и пропитание, которое позволяет возобновить силы.

За некоторые предметы, найденные в лабиринте, получите баллы.

Управление:

R — вверх и подскок; **W** — вправо; **T** — выстрел.
E — вниз; **Q** — влево;

FREDDY HARDEST 1,2



Фредди Хардест — Ocean

Перед вами разыгрывается космическая трагедия. Космический исследователь-одиночка подвергнулся нападению галактического пирата. Столкновение уничтожило врага, но и Фредди с трудом дотянул до ближайшей неизвестной планеты.

Цель игры: необходимо добраться до города инопланетян и, учитывая их враждебность, силой захватить космический корабль и улететь на нем на Землю.

Управление:

1 — клавиатура; **2** — Kempston-джойстик;
3 — переопределение клавиш.

При управлении джойстиком:

вверх — прыжок; **влево/вправо** — движение;
вниз — присесть; **кнопка** — удар ногой;
вниз/кнопка — стрельба.

Помогите Фредди добраться до города, чтобы можно было загрузить вторую часть этой дилогии о мужественном исследователе.

И вот Фредди попал в город. Его задача — заправить топливом один из космических кораблей. Для этого необходимо, прежде всего, найти дискету. Имея дискету, надо найти большой компьютер, обозначенный буквой, встать к нему лицом и положить дискету на букву. Если вы все сделали правильно, то появится надпись: «Корабль (будет указан его цвет) заправлен». В противном случае надпись будет гласить, что топливо отсуствует.

После того, как вы заправите все три корабля, необходимо получить полетное задание. Для этого надо найти компьютер, который выдаст сообщение: «Корабль (цвет) к полету готов», и другой, с кодом — паролем для свободного прохода на космическое судно.

Пара советов:

- когда будете проходить по городу, вам повстречаются лифты (они выглядят, как заштрихованные квадраты). На них можно подниматься и спускаться на другие этажи.
- можно передвигаться на большое расстояние с помощью темных комнат. Для этого нужно отыскать большую раковину и поднять руку вверх. Вы попадете в темную комнату, где сразу двигаетесь вправо или влево.

Напомним, что вы должны сделать:

1. заправить корабль;
2. найти код космического судна;
3. получить полетное задание.

Выполнив все эти задания, вы должны отыскать космодром, который располагается на самом нижнем этаже, а когда вы его найдете, то необходимо встать напротив корабля, для которого сделали полный набор, и поднять руку вверх.

FRENZI



Френси

Quicksilva

Маленький человек Френси на чужой планете попал в лабиринт с пауками. Из своего бластера он может уничтожить их, но ему надо быть очень проворным, так как стрелять он умеет только в ту сторону, куда перемещается. Если он столкнется с пауками, то погибнет. Кроме того, стенки лабиринта заминированы. Френси нужно быть очень осторожным, так как любое прикосновение к стенкам лабиринта вызовет взрыв. За уничтожение самых разнообразных по цветовой гамме пауков Френси набирает премиальные очки (смотрите таблицу начисления очков в инструкции программы).

С пауками Френси еще может справиться, а вот с внезапно появившимся огненным тарантулом ничего сделать невозможно. Выстрелами бластера его не уничтожишь. Единственное спасение — бегство в другой лабиринт. Убежать можно через дыры в стенках лабиринта.

Управление:

6 — влево; **9** — вниз;
7 — вправо; **0** — огонь;
8 — вверх; **S** — старт игры;
H — временный останов в игре.

После окончания игры наберите свое имя на клавиатуре компьютера (не более 9 символов). Для корректировки имени можно пользоваться клавишей **Delete**. Для внесения имени в таблицу результатов нажмите **Enter**.

Для возобновления игры нажмите **S**.

FROGGER



Лягушонок

C.Bloor

Загрузка стандартная. Вам предстоит забавная задача. Маленький неопытный лягушонок оказался перед сложнейшим испытанием: ему необходимо преодолеть проезжую часть, полную ревущих автомобилей. Помните, что у вас всего лишь пять попыток. Не менее опасными для лягушонка являются бордюры проезжей части и, как не странно, собственные сородичи, которые символизируют количество оставшихся попыток.

На следующем этапе вас ожидает река, кишащая крокодилами. Ее необходимо преодолеть, перепрыгивая с бревна на бревно.

Управление от клавиатуры. После высвечивания заставки вам будет предложен режим определения клавиш для управления действиями лягушонка, в ходе которого напротив названия действия, производимого нашим героем, будет загораться знак вопроса. В ответ на него необходимо нажать клавишу.

FROST BYTE



Micro-Gen

На одной планете приземлился космический корабль. В нем — 6 роботов-исследователей. Планета была вся в подземных лабиринтах, и роботы приняли решение отправиться на исследование этих лабиринтов. В разведку отправились пять роботов. Шестой остался охранять корабль, а в случае опасности должен был прийти на помощь остальным.

Прошло 6 дней, но никаких вестей от исследователей не поступило, что очень встревожило шестого робота. И он вынужден был пойти на поиски.

Вам предоставляется возможность управлять шестым роботом. Если за определенное время удастся найти хотя бы одного из пропавших роботов, то время жизни шестого возобновится.

При путешествии по подземным лабиринтам шестой откроет для себя, что подземелья заселены враждебно настроенными существами. Именно они похитили и заковали в клетки всех роботов. Возле каждого робота в клетке стоит свеча, которая служит ключом.

Для того чтобы освободить робота, нужно подойти к клетке и нажать на горящую свечу. Освобожденный робот тут же переносится на корабль для ремонта. После освобождения первого из пропавших роботов отправляйтесь на поиски остальных.

FRUIT-II



Игровой автомат

Многих привлекают игровые автоматы, предлагающие за блестящий жетон попытать свое счастье. Но не у всех в кошельках столько звонкой монеты, чтобы удовлетворить свою страсть. Эта игра сделает из компьютера вашего собственного «Однорукого бандита».

Алгоритм, по которому действует этот автомат, довольно сложен. Поиграв часок-другой, вы сами разберетесь, что означают многочисленные надписи на экране. Скажу только, что красно-желтым цветом мигают обозначения клавиш, которые вы можете нажать. Ярким цветом выделяется один из возможных вариантов выбора.

Если вам надоест игра «на щелбаны» с машиной, вы можете позвать приятелей — играть может до 4-х человек — посмотрим, у кого останется больше бумажных-деревянных!

FULL THROTTLE



Полный газ

Micromega

Игра представляет собой имитацию гонок на мотоциклах. Вам предлагается пройти одним из известнейших в мире гоночных маршрутов. Гонщики пользуются машинами таких фирм как «Хонда», «Харлей» и могут развивать скорость на некоторых участках трассы до 175 км/час. На маршруте есть крутые повороты — следите за скоростью. Постарайтесь не сойти с трассы и установить рекорд, хотя гонку из сорока участников вы начинаете последним. Будьте внимательны, не столкнитесь с другими гонщиками, это значительно уменьшит вашу скорость.

После загрузки игры на экране появится таблица:

1 — выбор трассы;
2 — выбор количества кругов в гонке;

3 — тренировочный режим, проход трассы в одиночку;
4 — старт гонки;
5 — выбор управляющих клавиш и джойстиков.

Выбор маршрута осуществляется нажатием клавиши **Space**, а закрепление его — клавишей **Enter**.

Управление:

1 — поворот влево; **0** — поворот вправо;
9 — старт в гонке и увеличение скорости;
Break — уменьшение скорости и остановка;
E — закончить игру; **R** — рестарт игры.

На финише вам покажут, какое место вы заняли и какую максимальную скорость вы развивали на трассе.

FULL THROTTLE 2



Полный газ 2 — **Micromega**

Вторая версия известных гонок на мотоциклах. Игру отличают трехмерная графика и реалистичность изображенного на экране.

FUTURE BIKE SIMULATOR

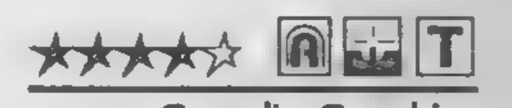


Велосипед будущего — **1991**

Гонки на мотоциклах будущего. После появления на экране меню надо остановить магнитофон, выбрать орган управления и снова пустить магнитофон для загрузки первого уровня. Управление от клавиатуры или джойстиком.

Вы едете на мотоцикле, стараясь попасть в промежуток между столбами, обгоняя или стреляя во всех, кто попадается вам по пути, и подбирая мешки с деньгами. Деньги пригодятся в оружейном магазине — там вы сможете запастись дополнительной энергией, бомбами и т. д.

FUTURE KNIGHT



Рыцарь будущего — **Gremlin Graphics**

Классификаторы игр для ZX Spectrum будут весьма озадачены, когда им в руки попадет эта работа фирмы Gremlin.

Что это — электронный тир, лабиринт или обычная аркадная беги-стрелялка? Или новый стиль, сочетающий все эти? В любом случае игра стоит свеч.

Игра начинается с того, что Рэндольф (главный герой) должен освободить свою невесту из лап злого Спекбота Жестокого. Рэндольф одет в суперкурточку (пуленепробиваемую, легкую, прочную), вооружен винтовкой с лазерным прицелом. Его задача — выдержать все и в конце концов попасть в Rust Bucket.

Однако вместо принцессы Амелы вас встречают неистовые роботы-стражники. Они давят вас, отнимая жизненную энергию. К счастью, у вас есть несколько запасных жизней, даже если вы потеряете все 999 очков. Эти роботы появляются в разных видах и различной величины. Ими могут быть летающие призраки и маленькие ползучие гады.

1-й этап игры — Bubblinglava. Игра начинается внутри разрушенного Rustbucketa, из которого нужно выйти на планету, войти в джунгли и бродить там до тех пор, пока не появится замок Спекбота, в котором и находится принцесса. Вам нужно пройти 20 вертикальных уровней (которые вместе и составляют космический корабль, платформы), сам город Rustbucket и планету.

Никогда нельзя думать, что все потеряно, так как на корабле есть полезные предметы, хотя за них и придется побороться. Коды и ключи открывают двери для перехода на следующие уровни, и так до тех пор, пока не обнаружится выход из корабля. Вы также можете найти бомбы, которые помогут вам уничтожить целый экран критерсов. Для восстановления энергии можно использовать конфузеры, останавливающие критерсов, и кроме того, волшебные шортингеры и мигающие бангеры.

2-й этап — Henkodroid. Если вы дошли до дворца и нашли темницу, вам придется победить практически неуязвимого Henkodroid. Вам это удастся лишь после применения найденных предметов. Но это фантастически трудно, так как за один раз можно взять только один предмет.

Но несмотря на это, вы довольно скоро научитесь прорываться с уровня на уровень. К сожалению, нужно пройти все 20 уровней за один присест, так как в игре не предусмотрено промежуточной остановки с последующей записью отложенной партии. Остановив управление на несколько минут, вы увидите, что Рэндольф начнет двигаться, привлекая внимание, а затем вращаться, теряя энергию с устрашающей быстротой.

В игре великолепно соединено все лучшее, что есть в электронных тирах, лабиринтах и в аркадных играх, а в итоге получился суперхит Future Knight.

GALAXIANS



Звездные пришельцы — Artic

Игра имитирует сражение боевой установки с космическими пришельцами. Вам дается три установки. Количество набранных очков (за сбитые корабли пришельцев начисляются соответствующие очки) и оставшихся установок указывается на табло с правой стороны экрана. В игре несколько стадий.

После загрузки программы на экране появляется сообщение: «Введите уровень сложности, набрав на клавиатуре цифры от 1 до 9». Далее у вас запросят: «Сколько человек играет: один или два?» Нажмите соответствующую клавишу.

Управление:

C.Lock — влево; **Z** — вправо; **Space** — огонь.

GAME OVER



Конец игры — Imagine, 1987

Галактический федеральный центр безопасности космических полетов получил сигнал бедствия с одной планеты из галактики 33-87. Командир корабля разведчиков, который вернулся с этой далекой планеты, рассказал, что прекраснейшая, но злая женщина, именуемая Гремилой, используя свой неординарный ум, подчинила себе огромную армию терминаторов-убийц. С помощью этих роботов

Гремила завоевала пять близлежащих планет, закабалив их жителей. Управлять такой огромной армией роботов было очень тяжело, поэтому по приказу этой жестокой женщины был создан суперробот Аркус. Аркус успешно руководил этим войском убийц, но в один прекрасный момент, когда жестокость Гремилы перешла все границы, суперробот предал ее. Он перешел на сторону землян и доложил в галактический федеральный центр безопасности космических полетов, что хочет покончить с диктатурой Гремилы. Земляне решили доверить ему эту сложную задачу. Вот здесь и начинается ваша миссия. Управляя Аркусом, вы должны спасти эти пять планет.

Краткая техническая характеристика робота:

1. Имя робота	Аркус
2. Длина, м	0,75
3. Ширина, м	1,50
4. Высота, м	2,00
5. Масса, кг	130
6. Скорость передвижения, км/ч	20
7. Потребляемая мощность, вт	500

Внимание! Аркус — это самая современная машина для разрушения. Ему поставлена задача — освободить пять планет, которые поработила Гремила.

Враги и персонажи. Чтобы помочь тебе и Аркусу, перечислим врагов, персонажей и обстановку, в которой вам предстоит действовать.

Планеты, которые находятся под властью Гремилы, контролируются с помощью комплекса безопасности, которым руководит система «рексусс». Ни одна деталь не уходит из-под контроля этой системы, ни один реактивный истребитель не может пролететь незамеченным через радар, который способен обнаружить даже муху. Аркус все это знает, и поэтому он готов к любой неожиданности. Сделав свой первый шаг на враждебной планете, он был атакован толпой терминаторов. Все они являются машинами для боя, поиска врага и его уничтожения.

Краткая характеристика противника:

Кайкасы — мутанты кенгуру с далекой планеты Прайзер. Специалисты по уничтожению противника.

Оркосы — монстры планеты Педрон. Обладают удивительной способностью выживать. Будут появляться неоднократно.

Лайзер-фрейзеры — автономные дроиды, которые экипированы лазерными пушками. Очень меткие стрелки. Профессиональные убийцы.

Гаракли — специалисты по определению следов в болотах и озерах. Очень опасны.

Барули — летающие монстры. Убивают, пикируя на противника. Очень опасны.

Крислы — мутанты обезьян орангутангов. Вооружены бластером. Обладают интеллектом. Специалисты по уничтожению врага.

Ризгины — трудовые роботы с планеты Тюрьма. Эти роботы созданы специально для выполнения ответственных и тяжелых работ по производству сырья для империи Гремилы.

Аракли — роботы, которых придумала сама Гремила. Их очень сложно уничтожить. Потребуется не один выстрел из твоего супероружия.

Во время выполнения своей миссии Аркус встретится со многими из вышеназванных монстров. Только ловкость робота и отменная

стрельба спасет его от неминуемой смерти. Короче говоря, этот мир полон опасности, и выжить в нем могут только смелые и выносливые герои.

Место действия:

Плачета Тюрьма. Это планета, с которой начинает свою миссию бесстрашный Аркус. На этой планете Гремила построила множество заводов, которые производят сырье для ее империи. На планете трудятся ризгины. Охраняют этих трудовых роботов терминаторы безопасности — крислы и аркали. Все они очень опасны и пытаются расправиться с вами. Поэтому не раздумывайте долго, бегите вперед, расчищая себе дорогу огнем.

Планета Дворец. На этой планете решается судьба галактики 33-87, определяется порядок ведения боевых действий. Чтобы достичь дворца, в котором спряталась Гремила, вам придется пересечь болото, которое окружает логово этой бестии.

На этом этапе нужно опасаться гарклей. Они постоянно будут сообщать Гремиле о пути твоего движения. Гремила попытается затравить вас с помощью арклей. Увидев врага, стреляйте не раздумывая.

Конечной целью вашего путешествия по этой планете является разрушение дворца Гремилы. Выполнив эту задачу, Аркус может считать себя героем вселенной.

Примечание. Для того чтобы запустить игру Game Over 2, необходимо ввести код 18024.

GARFIELD 2

The Edge, 1989

Главный герой этой игры, полосатый кот, путешествует по птицефабрике. Его задача — найти путь к курице, несущей яйца. Это не так просто: фабрика является лабиринтом из этажей, лифтов, лестниц для подъема и водопроводных труб для спуска. Да еще путается под ногами собака, которой все время хочется дать пинка.

Управление — от Kempston-джойстика.

GEMINI WINGS



Крылья

По мере продвижения по игре вы должны собирать пароли, которые дадут вам возможность переместиться на следующий уровень. Занятие это довольно длительное, поэтому мы приводим для вас все пароли сразу:

Уровень 2 — EYEPLANT
Уровень 3 — WHATWALL
Уровень 4 — GOODNITE
Уровень 5 – SCULLDUG
Уровень 6 – BIGMOUTH
Уровень 7 – CREEPISH

GEOFF GAPES STRONG MAN



Джофф-силач

Герой по имени Джофф (из названия ясно, что он — парень не хлипкий) уже несколько лет тренируется в клубе культуристов. Поднять 100-килограммовую штангу — ему раз плюнуть.

Сегодня он решил не идти в клуб, а просто прогуляться. Если бы он знал, что его ждет, то, скорее всего, от прогулки бы отказался.

Не вдаваясь в подробности, пройдемся вместе с героем.

Build Energy — проверка выносливости мышц. Ты находишься в небольшой комнате, перед тобой металлические трубы, которые надо поднимать, класть на шею и ломать. Как в игре Decatlon, тебе придется быстро двигать джойстиком вправо-влево. Чем больше труб тебе удастся сломать, тем больше энергии ты получишь, а она понадобится тебе на следующих этапах. Перед тем как отправиться дальше, надо распределить полученную энергию по мышцам.

Barrel Loading — небольшая тренировка. Джоффа попросили помочь погрузить бочки. Поскольку он охотно помогает своим ближним (особенно за хорошую плату), Джофф согласился, но, увидев бочки, слегка расстроился. Они были не очень велики, но весили по 200 килограмм и были очень скользкими. Кроме того, после каждой заминки они скатывались обратно в подвал, и приходилось начинать все сначала. Когда вы справитесь с бочками, начнется следующий этап.

Tag of War — перетягивание каната. Погрузив бочки, Джофф зашел к своему старому приятелю Кафару. Там была парочка друзей Джоффа — Снайпер и Флеггс. Понятно, что они устроили соревнование. Со Снайпером и Флеггсом Джофф справился легко, победить Кафара было намного труднее. Этот могучий человечище — чемпион по перетягиванию каната.

В поединке важно правильно использовать мышцы. Вот как они используются: руки и живот помогают удержать занятую позицию, благодаря им можно контролировать Кафара; ноги помогают атаковать, перетягивая канат на один метр, следи за контратаками; спиной перетягиваешь на три метра. Эту мышцу ты можешь использовать только один раз. Выбирай подходящий момент.

Fairgound Bell — маленькая шутка. Герой, проходя мимо фабрики некоего Марка, решил подшутить над ним. Марк славился тем, что всегда старался задержать рабочих подольше. Джофф заметил рядом с фабрикой большой колокол и решил сократить рабочий день. Ему надо подойти к молоту (мышца ноги, джойстик вверх-вниз) и затем поднять его (повторить 4 раза использование спины и рук). Теперь надо подойти к колоколу и встать от него на соответствующем расстоянии. Удар молотом (спина и быстрый «декатлон» после отпускания — **огонь**) означает конец работы.

Довольный собой Джофф зашел на фабрику, откуда выбегали обрадованные рабочие. Он подошел к глухому Арнольду, который не слышал колокола и продолжал пробивать ломом слой дерева. Наш герой помог ему в этом (вверх-вниз — удар, вправо-влево — направление удара).

После всех этих приключений Джофф подустал и поэтому решил вернуться в клуб. А здесь как раз начиналась борьба — Wrestling.

Car Rolling. Перед возвращением домой Джоффа еще ожидает переворачивание автомобилей. Это он делает по просьбе одного знакомого, который из-за пробки на автостраде не смог вывезти товар. Средний по размерам автомобиль весит тонну, поэтому Джоффу предстоит потрудиться.

Перевернуть машину можно, активизируя мышцы в определенной очередности. Несколько безошибочных повторений комбинации, и Джофф может вернуться домой, чтобы сразу уснуть.

GERRY THE GERM



Герри-зародыш

Джерри — неудачный микроб-мутант, который пытается доказать всему миру свою мощь тем, что устраивает какому-то бедняге инфаркт. Это проделывается по этапам во время путешествия Джерри, которое он начинает из легких.

На 1-м экране (легкие) он должен собирать цилиндрики с кислородом, избегая белые и красные кровяные тельца. Будьте осторожны и внимательны: кровяные тельца очень тесно окружают кислородные цилиндрики. Если вы не наберете достаточного количества кислорода, то вас вынесет в мочевой пузырь.

Здесь Джерри плывет по озеру в маленькой гребной лодочке к острову. Кроме того, на экране изображен капающий кран, рулон туалетной бумаги, петушок и прочие обитатели, которые пытаются потопить лодочку.

Совет: мочевой пузырь легче всего пройти многократным изменением направления движения лодочки.

GHOSTBUSTERS



Охотники за привидениями Sniper Software

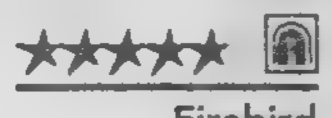
В основу игры лег сюжет прекрасного фильма «Охотники за привидениями». Цель игры — уничтожить молдавского князя тьмы Виго. Сделать все это очень непросто, так как на героев игры постоянно нападают кошмарные привидения, которые будут уничтожать их жизненную энергию.

Четыре охотника: Рей, Петер, Згон, Уинстон — находят подземную реку из отрицательно заряженной плазмы, ведущую в подземелье музея. Для определения состава плазмы в колодец спускается Рей. Собрав части приспособления для сборки плазмы, он спускается на самое дно и набирает полный стакан плазмы, после чего вся четверка отправляется на ее обследование. Пока охотники занимаются истреблением мелких привидений, в музее готовится план возрождения духа Виго в теле ребенка.

Узнав про это, охотники с помощью положительной плазмы одушевляют статую Свободы и отправляются вместе с ней к зданию музея, который в это время был уже покрыт непробиваемым слоем плазмы. Вместе со статуей Свободы охотники очищают дорогу к музею от зловещих привидений. Статуя подходит к музею, и четверка охотников за привидениями спускается на канатах в помещение музея через отверстие в потолке.

Здесь, в центре огромного зала, они видят огромную звезду со свечами по кругу. На небольшом столике напротив портрета Виго лежит ребенок, в которого уже начал перевоплощение злой дух. Уинстон хватает ребенка со столика и уносит подальше от картины, перед этим обдав плазмой и тем самым уничтожив злого монстра, который помогал Виго выполнить коварный план. Как только охотники разделались со злым помощником, Виго выскакивает из картины и начинает бросать в них свою энергию. И вот неудача — Виго перевоплотился в Рея и решил было таким способом расправиться с охотниками, но не тут то было — охотники быстро выбивают злого духа из тела Рея и расправляются с духом, тем самым уничтожая самое большое зло и освобождая жителей города от набегов злых привидений.

GIRON



Гирон **Firebird**

Gyron — игра, выдающаяся для класса логических игр. Обычно игры с лабиринтами легко описать, но только не эту! Gyron состоит из двух лабиринтов, вложенных один в другой. Артиум — более легкая часть игры. Внутри нее находится лабиринт Некрополя, в центре которого вы должны найти мудрость колдуна. Ваша задача — найти сосуд с мудростью до того, как умерший колдун воскреснет и заберет свой сосуд.

Массивные шары катятся по замкнутым траекториям в коридорах лабиринта. От прикосновения к ним наступает немедленная смерть. Крепкие башни возвышаются над стенами лабиринта, охраняя путь в Некрополь. Каждая башня повернута в одну из 4-х сторон света, блокируя соответствующее направление. Если вы попадете в поле ее обстрела, погибнете.

Ориентация башен — возможно, самый важный момент в игре. Направления обстрела башен определяют тот путь, по которому вы можете идти. Выстрел по башне изменяет ориентацию всех окружающих башен. Башня может исчезнуть после выстрела, но иногда лишь для того, чтобы неожиданно вновь появиться позже.

Экран представляет вид из кабины вашего вездехода. Зеленые метки по краям экрана — это прицел лазерной пушки. Поскольку вы можете смотреть только вперед, красные метки по краям обозначают боковые проходы.

Зеленый квадрат вверху обозначает вашу позицию в лабиринте. Если вы врежетесь в стены, вы повредите вездеход. Индикатор на приборной панели показывает степень повреждений.

Радар показывает квадрат, в котором вы находитесь. Он дает бесценную информацию о расположении башен, их ориентации и шарах, катящихся в квадрате. Вы всегда расположены в центре квадрата. Еще один способ определить направление движения — посмотреть на 4 созвездия в ночном небе лабиринта. Кроме того, на экране имеется вращающийся кристалл, изменяющий свой цвет в зависимости от квадрата лабиринта.

GLADIATOR



Гладиатор **Domark**

В этой игре вы становитесь гладиатором. Перед тем как выйти на арену, вы можете понаблюдать за поединком двух опытных гладиаторов. Для того чтобы самому набраться опыта, рекомендуем вам потренироваться на неподвижном партнере в режиме двух игроков.

После того как вы научитесь делать выпады, уколы, рубить сплеча и парировать удары, приготовьтесь к настоящим схваткам. Не ошибитесь в выборе оружия: в вашем распоряжении широкий выбор кинжалов, мечей, пик, сетей и трезубцев. Для защиты у вас имеются разнообразные щиты. Всего можно выбрать 3 предмета из 45-и предложенных, а какое оружие выбрал компьютер, станет известно после того, как гладиатор появится на экране.

Управление игрой довольно сложное, и на овладение им требуется время. В игре существует 45 движений, многие из которых требуют двукратного перемещения джойстика.

В каждой игре три поединка. Исход боя покажет фигура императора, превратившаяся в огромный кулак с поднятым большим пальцем, дарующим жизнь, и обрекающим на смерть, если большой палец обращен вниз.

GO 1994

★★★★☆

Путешествие в 1994 год

После загрузки программы на экране появляется таблица выбора режима управления игрой:

- **K** — если будете управлять с помощью клавиатуры компьютера;
- **J** — если будете использовать джойстик;
- **S** — для старта игры;
- **C** — для получения основного меню программы.

Основное меню:

- **S** — старт игры;
- **I** — инструкции;
- **P** — режим практики (тренировочный модуль);
- **D** — просмотр демонстрационной игры.

Инструкция содержит пять страниц-экранов. Для переворачивания страниц нажимайте **C**, для прерывания просмотра страниц нажмите **Q**.

Смифи, чтобы освободиться, нужна ваша помощь. Для этого нужно разрушить центральный компьютер. Сделать это можно, только отключив питание компьютера.

Однако есть одна «небольшая» проблема. Вы должны пройти семь уровней обеспечения безопасности компьютера, прежде чем достигнете центрального компьютерного зала. Чтобы пройти уровни безопасности (с 1 по 6), вы должны получить ключ на соответствующем уровне и вставить его в замочную скважину.

Пробираясь от 7-го к 8-му уровню, где находится компьютерный зал, вы должны пройти площадку телепорта. Вы можете бегать по этажам, запрыгивать в лифты и на движущиеся площадки, а также подпрыгивать на подкидных досках. Не пытайтесь встать на основания лифтов, если они наэлектризованы! Прохождение каждого уровня ограничено по времени.

На каждом уровне для контроля установлены камеры, которые взорвут вас, когда вы к ним прикоснетесь или приблизитесь.

Остерегайтесь желездроидов. Будьте осторожны с циркульными пилами и рессорами. Соприкосновение с любым из этих предметов уменьшит вашу силу на единицу, а если ваша сила упадет до нуля, то вы теряете жизнь.

Подсчет очков. Счет будет увеличиваться на одно очко за каждую единицу времени, которую вы прожили.

Если вы благополучно закончили уровень, то вам будут начислены премиальные очки за собранные вами по пути сокровища.

Премиальные очки даются также за оставшееся количество жизней и остаток сил. За завершение уровня дается дополнительная жизнь. Вы можете иметь максимум десять жизней (попыток).

Сокровища: магнитный квадрат, вишни, золотой колокольчик, клубника, изумруд, груша, деньги, яблоко, бронзовая ваза.

Управление:

6 — влево; 7 — вправо;
0 — прыжок; H — временная остановка в игре.
S — старт игры;

При управлении джойстиком кнопку **огонь** используйте для прыжков. Можно использовать любой программируемый джойстик или совместимый с Kempston-джойстиком.

GOLD RUSH



Золотая лихорадка — Thorn Emi Video, 1983

На героя этой игры золото в буквальном смысле сыплется прямо с неба. Как же тут не воспользоваться ситуацией и не собрать его в поставленные чьей-то заботливой рукой две чашки? А чтобы поток монет был поплотней, можно расставить по игровому полю направляющие экраны.

Но как в любой игре, не обходится дело без сложностей. Золото бдительно охраняется привидениями. Они повсюду преследуют вас и, мало того, постоянно перетаскивают установленные вами экраны, чтобы перекрыть стекание золотых монет в чашки. Сначала привидение только одно, но если оно не справляется с вами, на помощь ему приходит второе, а затем и третье. Тут уж приходится крутиться вовсю.

Есть и еще одна неприятность: надо уворачиваться не только от смертельных объятий привидений, но и от самих золотых монет. Стоит любой из них свалиться вам на голову и... прощай жизнь!

В игре пять уровней, которые можно выбирать по своему усмотрению. Отличаются они только плотностью потока монет, количеством направляющих экранов (от 18 на первом уровне до 14 на пятом) да активностью ваших врагов-привидений. Какой бы уровень игры вы ни выбрали, в вашем распоряжении всего три жизни.

Направляющие экраны можно не только устанавливать, но и перемещать с места на место. Старайтесь расходовать их разумно. Помните, что привидения могут использовать только те экраны, которые уже установлены на игровом поле. Учитывайте и то, что под экранами можно укрываться от падающих монет.

Управление. По окончании загрузки и в начале каждой игры программа запрашивает уровень вашего мастерства: SKILL LEVEL ? 1-5. После нажатия соответствующей клавиши (**1...5**) появляется игровое поле и вопрос: K/J?. При нажатии любой из этих двух клавиш игра стартует, при этом:

J — Kempston-джойстик;
K — клавиатура
(**6** — влево, **7** — вправо, **8** — вниз, **9** — вверх);
0 — установить/снять направляющий экран);
R — рестарт игры (переход к назначению уровня).

Клавиши **0** и **R** действуют при любом способе управления.

"Питер", В. Овечкин

GOLDEN AXE



Золотой топор — **Master System**

Кто самый скупой, страшный и презираемый в мире? Это — Диф Аддер, парламентарий из Yria. Почему? Потому, что он похитил короля Yria, его дочь и желает одержать внушительную победу на выборах.

Вы должны добраться до Дифа, который находится в походном штабе, расположенном в его замке, защищаемом целой армией гоблинов, скелетов, черных рыцарей, великанов-людоедов.

Для каждого из двух игроков вы можете выбрать одного из трех персонажей:

AX-BATTLER THE BARBARIAN	— варвар;
GILITUS-THUNDERHEAD	— карлик;
THYRIS-FLARE	— женщина-боец.

Каждый из этих колоритных персонажей имеет магическую силу. Вам нужно собирать порции магии, которые вы будете выбивать ногой из маленьких гномов. Вы можете даже выбить ногой пищу, которая поможет вам вернуть часть потерянной энергии. В пути вы можете даже сбрасывать гоблинов с их драконов и вскакивать на них сами.

THE GOLDEN SWORD OF BHAKHOR



Золотой меч Бхакхора

В городе Бхакхор находится золотой меч — символ принадлежности к царской семье и ключ к трону. Ваша задача отыскать меч и остаться при этом в живых.

Текст пишется белым по черному, шрифт — традиционный, к нему быстро привыкнете. Описания предметов короткие, однако есть немного и подробных, чтобы придать живость игре.

Игра состоит из трех частей: в первой вы должны выяснить, как войти в город и остаться в нем — это делается обманом и подкупом; во второй части вы окружены множеством предметов, здесь надо найти и спасти принцессу (бродя по лабиринту, вы собираете ключи); в третьей части происходит кульминация игры — вы находите меч.

GOODY

Спасти — **Omycron**

Вы — маленький воришка, которого на каждом шагу подстерегают неприятности. Но не отчаивайтесь: вам дается целых 15 жизней.

Вы должны собрать все, что может пригодиться (особенно деньги). Когда попадете на склад — специальное помещение, где много всякой всячины, — выберите все, что вам понадобится. Для этого существует специальный указатель — «палец». Он движется, когда вы держите **Space**. Когда отпустите, предмет попадет к вам в руки.

Управление — от клавиатуры:

O	— влево;	**Space**	— использовать предмет;
P	— вправо;	**G**	— закончить игру;
Q	— вверх;	**H**	— пауза.
A	— вниз;		

GOTHIC



Жестокость — Firebird

Вы управляете героем, попавшим в лабиринт города «жестокости». На вас нападают чудовища, но вы должны победить их и выбраться из города. Героя можно выбрать клавишей **Space**. Во время игры клавиша **Space** позволяет выбрать оружие и посмотреть свой статус. До игры клавиша **C.Shift** позволяет выбрать управление. **Enter** — старт.

Управление:

Q, A	— вверх, вниз;	Enter	— взять предмет;
O, P	— вправо, влево;	Space	— дополнительное меню.
N	— огонь;		

GRAND PRIX 2

Большой приз 2 — Code Masters, 1987

У этого имитатора гонок автомобилей типа «Формула-1» нет достойных аналогов, разве что программа Iron Man фирмы Virgin Mastertronic.

Прежде всего, в этой игре вы видите всю трассу автогонки целиком, как бы из кабины вертолета. Кроме того, играть могут одновременно даже три участника, а не только один или два, как обычно.

А самое интересное — режим повторного показа гонки. Закончив любой из этапов, можно поудобнее устроиться в кресле и просмотреть только что закончившийся заезд так, какбудто он был записан на видеомагнитофон.

После окончания загрузки зазвучит музыка и в средней части экрана начнут чередоваться три заставки:

- реклама фирмы Code Masters;
- таблица рекордов игры с именами 4 лучших водителей;
- подсказка: нажмите **Space** для старта игры или **1**, **2** или **3** для смены водителей.

Обратите внимание,что в нижней части экрана постоянно сохраняются изображения 3-х гоночных автомобилей. Над каждым из них надпись с номером водителя и номером игрока, а снизу — списки управляющих клавиш с символическими изображениями их функций (таблица этих клавиш дается в конце этого описания).

Внимание! Автомобиль 3-го игрока управляется Sinclair-джойстиком, и хотя на клавиатуре имеются соответствующие ему клавиши (**6**, **7**, **8**, **9** и **0**), учтите, что играть втроем с одной клавиатуры практически невозможно.

Начнем игру. Прежде всего необходимо назначить игроков. Для этого следует нажать клавишу **1**, **2** или **3**; удобнее начать с первой. Программа спросит, будет ли выбранным водителем компьютер. Если ответить Y (Да), то над соответствующей машиной появится вместо надписи PLAYER (игрок) слово COMPUTER (компьютер). Если N (Нет), программа попросит вас ввести имя. Делается это очень своеобразно: в средней части экрана появляется алфавит, размещенный в виде замкнутой петли. Клавишами управления выбранного игрока **влево** и **вправо** можно заставить алфавит двигаться, пока нужная буква не окажется над неподвижным курсором. Теперь нажмите клавишу **вперед** или **назад**, и выбранная буква окажется в той строке, где раньше было слово PLAYER (над соответствующей вашему выбору

машиной). Так же набираются остальные буквы имени. «Стрелочка» позволяет стирать неверно набранный символ, а «кочерга» вернет вас в меню-заставку для назначения других игроков или начала игры.

Когда все игроки назначены, запускайте гонку нажатием клавиши **Space**. Стартовую команду GO! компьютер подаст не только надписью на экране, но и голосом.

К сожалению, все три машины на трассе будут одного цвета, поэтому повнимательней следите за своей с самого старта, где автомобили располагаются в порядке возрастания номеров слева направо. В том же порядке в верхней части игрового экрана для каждого игрока выводится:

DAMAGE — повреждения. Когда ваша машина будет сталкиваться с другими или выезжать за пределы трассы, надпись DAMAGE станет закрашиваться сиреневым цветом, при этом максимальная скорость поврежденной машины будет уменьшаться. Полное закрашивание приведет к остановке машины и выбыванию игрока из дальнейших соревнований.

Три зеленых прямоугольника соответствуют трем кругам гонки, именно такая дистанция предстоит вам на каждой из трасс. Пройденный круг отмечается закрашиванием в красный цвет соответствующего прямоугольника.

Большие цифры — оставшееся до конца гонки время. Если оно кончится, машина остановится, при этом соперники, имеющие больший запас времени, будут продолжать гонку.

После окончания этапа в правом верхнем углу экрана будет показана табличка с названием страны, где проходили соревнования, и с предложением нажать клавишу **R** для просмотра «видеозаписи» последних соревнований. При просмотре в левом верхнем углу экрана мигает символ R. **Space** — продолжение игры.

В остальной части экрана разместятся силуэты трех автомобилей с именами водителей и таблицами результатов гонки, в которых для каждого игрока будут даны (сверху вниз):

- оценка скорости прохождения трассы в % от лучшего возможного результата;
- контрольное время, отведенное на прохождение трассы;
- время первого, второго и третьего круга;
- оставшееся время (TIME LEFT). Это время на следующем этапе соревнований будет прибавлено к контрольному времени и тем самым увеличит ваши шансы добраться до финиша на более сложной трассе. Если Ваш автомобиль за контрольное время не добрался до финиша, то в графе TIME LEFT будет дано сообщение: FAILED TO COMPLETE — не удалось закончить.

В этом случае после нажатия клавиши **Space** вы увидите, как закроются двери бокса за вашим автомобилем, а затем программа выведет таблицу рекордов и вернется к главному меню-заставке (если в игре есть другие участники, и они благополучно завершили прохождение трассы, то соревнования будут продолжены на новом этапе, но Вашим автомобилем будет уже управлять компьютер).

Если гонка завершена для вас благополучно, нажатие **Space** запустит следующий уровень игры — новую трассу.

Соревнования продолжаются от этапа к этапу до тех пор, пока добирается до финиша хотя бы одна машина, управляемая человеком, или пока не будет нажата клавиша **Q**, прерывающая игру на любом из этапов и возвращающая программу к меню-заставке.


TURBO
parmalat

Кроме того, устав от гонки, вы можете в любой момент нажать клавишу **P** (включение/выключение паузы) и отдохнуть сколько требуется.

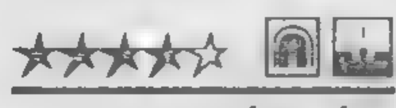
Управляющие клавиши:

	Управление автомобилем				Ввод имени			
	влево	вправо	вперед	назад	вращение алфавита: по час.стр.	вращение алфавита: против час.стр.	выбор буквы	
Игрок-1	Z	X	R	D	Z	X	R	D
Игрок-2	N	M	O	K	N	M	O	K
Игрок-3*	6	7	8	9	6	7	8	9

* — управляется Sinclair-джойстиком

"Питер", В. Овечкин

GREEN BERET



Зеленый берет

Imagine

В секторе 17/А на вражеской базе находится группа наших военнопленных. Базу охраняют 90 человек и собаки. База поделена на три основные зоны, каждая из которых состоит из трех более малых. Зоны охраняются вооруженными солдатами (в среднем каждый пятый способен использовать оружие), десантниками (сражающимися без оружия с использованием приемов карате), собаками (овчарки, обученные нападению на людей) и вертолетами. Кроме того, база заминирована, и неосторожный шаг может оказаться последним в жизни. Оружие можно добыть, отобрав его у врага (только в средней части первой зоны).

Задание: любой ценой освободить пленных, а каждого встреченного врага уничтожить.

GULPMAN



Проглот

Campbell Systems, 1982

Герой игры, которым вы будете управлять, несмотря на свою худобу, настоящий проглот, съедающий все, что только попадается на пути. Впрочем, ему попадаются одни только яблоки. Кроме того, вам и ему мешают сосредоточиться на еде четыре угрюмых преследователя, с которыми приходится всячески избегать встреч. Они улыбаются, только поймав вас и лишив тем самым одной жизни.

Но у вас имеется лазер, и с его помощью можно отправить любого попавшегося на пути преследователя в его угол, вот только количество зарядов ограничено. Однако боезапас можно пополнить, съев все яблоки в лабиринте. При этом вы получите призовые выстрелы, а лабиринт вновь заполнится яблоками. Питайтесь на здоровье!

За съеденные яблоки начисляются очки, но следует помнить, что каждая тысяча очков увеличивает скорость и агрессивность преследователей. Как вам это нравится?

Игра заканчивается при потере всех жизней (LIVES), или если устав от беготни и обжорства, вы нажмете клавишу **X** (EXIT — выход).

Первоначально в вашем распоряжении 9 жизней и 20 зарядов к лазеру (LASERS). Зарядов в ходе игры можно поднакопить и побольше, а вот жизни, к сожалению, не добавляются ни за какие заслуги.

Управление игрой возможно только с клавиатуры:

5 — влево; **6** — вниз; **7** — вверх; **8** — вправо;
9 — огонь.

Появляющееся между сеансами игры меню дает большие возможности выбора ее параметров:

MARE — выбор одного из 15-ти лабиринтов (**A...O**);
TEMPO — установка общей скорости игры (**1...9**);
GRADE — относительная стартовая скорость преследователей (**1...9**);
RESET — устанавливает рекорд (BEST) в таблице равным нулю;
INSTR. — показ встроенной в программу инструкции;
DEMO — включив этот режим, вы можете отдыхать и наблюдать, как проглот действует самостоятельно. При этом будут показаны и все лабиринты;
PLAY — старт игры;
SAVE — запись игры на магнитофон.

"Питер", В. Овечкин

GUNFRIGHT



Страшный револьвер

Ultimate

По улицам обычного американского городка рассыпаны груды камней; виден интерьер зданий. Чтобы посмотреть на экран под разными ракурсами, нужно нажать на клавишу **Z** или **C.Shift**.

Вы — шериф по прозвищу Быстрохват, два глаза с острым взглядом блестят из-под шляпы. Ваша цель — патрулировать город, где шатаются бродяги и вооруженные бандиты. Вы вооружены шестизарядным револьвером.

Игра начинается со сцены падения мешков с деньгами: их надо набрать как можно больше, потому что придется покупать патроны, лошадей, а также платить штрафы.

Следующая сцена начинается с того, что шериф стоит в дверях тюрьмы, вы можете перемещать его во всех направлениях и стрелять. В левой части экрана появится объявление: «Разыскивается опасный преступник». Количество пулек под ним — это число оставшихся жизней. Еще ниже — сумма заработанных денег. В нижней части экрана показывается барабан с оставшимися пулями и телеграфный бланк с текущими ценами на пули и лошадей, а также уровнем штрафов.

Ваша задача — быстро пройти по городу, наполненному опасностями. Самое страшное — это не бандиты, а мирные богобоязненные обитатели городка, которые бесцельно шляются по улицам. Одно столкновение с ними лишает шерифа жизни и 150 долларов.

Вскоре вы обнаружите вооруженного налетчика, который выглядит довольно устрашающе. После того как вы набьете его свинцом и успокоитесь, вы с удивлением обнаружите, что лишились еще 150 долларов. Оказывается, этот парень всего лишь указывал своим револьвером направление, в котором находится ближайший бандит.

С помощью других обитателей городка вы в конце концов доберетесь до Билла Быка, за поимку которого выплачивается премия в размере 350 долларов. Не ждите, пока он начнет стрелять, а выстрелите в него сами, и игра перейдет на следующий уровень. С Биллом вы столкнетесь лицом к лицу, и результат зависит от вашей реакции и меткости. Если вам удастся поразить его первым, вы возвращаетесь к началу игры, но теперь на очереди уже Билли Козленок, за поимку которого платят больше — 700 долларов.

Вы можете найти лошадь, которую зовут Панто, и, сидя на ней, можно спокойно проскакать полгородка, сметая все на своем пути, но, к сожалению, лошадь — удовольствие дорогое. Однако, если вы встретите бандитов верхом на коне, вы сможете пуститься за ними в погоню.

GYROSCOPE



Гироскоп **Melbourn House**

Вам необходимо провести гироскоп (волчок в рамке) через 5 полей-лабиринтов, каждое из которых простирается на 3 экрана. Все это прекрасно выглядит в трехмерной перспективе и состоит из стенок и пропастей, которых надо избегать. Само по себе это не так уж сложно, поэтому добавлены еще скаты оврагов, скользкие как лед, участки направленных магнитов, крутые подъемы, которые надо преодолевать. Кроме всего прочего, у вас ограничено время. Единственное, что радует, так это добавление к первоначальным семи одной лишней жизни за каждые 1000 очков.

Один совет: не позволяйте гироскопу разгоняться слишком сильно.

H.A.T.E.



Сценарий игры заключается в следующем: на нечетных зонах вы управляете маневренным самолетом. Навстречу вам движется различная боевая техника противника: самолеты, киберы-убийцы и т. д. Встреча с ними ведет к потере одной жизни (всего их у вас 4).

Чтобы выжить и победить, вы должны своевременно и точно поражать врагов или уходить от них с помощью хитрых маневров. Но самое главное — это уничтожить базы противника и, пролетая над ними, подобрать так необходимые вам емкости с топливом. Сколько вам удастся подхватить емкостей, столько жизней будет у вас на следующем уровне.

После успешного прохождения первого уровня вы получаете в свое распоряжение танк. Суть ваших действий аналогична предыдущим. Танк, к сожалению, не может маневрировать вверх-вниз, но зато у танка есть возможность стрелять навесными дальнобойными снарядами (**огонь/вверх**). Это дает великолепную возможность уничтожать цели, которые скрываются в укрытиях.

Не забывайте сначала расстрелять вражескую базу, затем забрать горючее. Уцелевшая база может доставить вам массу неприятностей.

Для управления самолетом и танком в вашем распоряжении клавиатура, Kempston-, Sinclair-, Cursor-джойстики.

HALAGA



Interceptor

Вы посланы федерацией космических исследований проверить систему Сигнус Майджер на наличие минеральных ресурсов. Там вы встретите крайне враждебный прием со стороны роботов-бабочек, и только ваше мастерство в обращении с новейшим лазерным оружием может спасти вас от гибели.

Игра состоит из нескольких этапов. На первом, перемещаясь влево и вправо, вы очищаете небо от летающих роботов-бабочек, которые сбрасывают бомбы, пикируя на вас. Когда вы уничтожите их полностью, появятся новые, более быстрые, которые восстановились из уничтоженных и учли ваши возможности.

Управление:

C.Shift — влево; **Z** — вправо; **Space** — огонь.

После загрузки для начала выберите режим игры:

1 — AGF-джойстик; **2** — клавиатура компьютера;
3 — Sinclair-джойстик; **S** — старт игры;
A — возобновление игры.

HARRIER ATTACK



Атака Харриера

Durell

Вы — пилот скоростного штурмовика, взлетели со своей базы (палубы авианосца) и направляетесь в разведывательный полет к вражеским позициям и городу. Над морем вас обстреляет вражеский корабль. Уничтожьте его бомбами или ракетами. В зависимости от этого вам начисляются очки. В воздухе вас атакуют истребители неприятеля. Увернитесь от них или сбейте ракетами. Затем полет будет проходить над сушей, где вас подстерегают зенитки, танки и радары. Займитесь бомбометанием. А вот и город. На крышах домов установлены всевозможные установки, их тоже надо уничтожить. За городом, в море, стоит ваш авианосец, постарайтесь опуститься на его палубу.

Управление. После ввода программы под рисунком на экране появится таблица, в которой отмечаются показания некоторых приборов и ваших результатов:

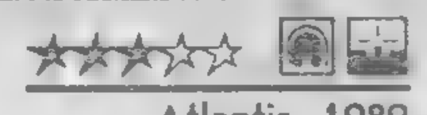
- количество набранных вами очков;
- наивысший счет;
- скорость полета;
- количество топлива;
- количество ракет и количество бомб.

В игре пользуйтесь клавишами:

7 — подъем самолета вверх;
8 — увеличение скорости самолета;
6 — уменьшение высоты и спуск самолета;
5 — уменьшение скорости;
9 — бомбометание;
0 — пуск ракет;
Space — катапультирование пилота.

После набора ста очков появляется таблица, в которую можно занести свое имя, набрав его и нажав **Enter**.

HEARTBROKEN



Раненное сердце — **Atlantis, 1989**

Молодой герой освобождает принцессу из темницы с помощью добрых сил магии. Овладев книгой заклинаний, герой находит волшебный котел и начинает колдовать, но для того чтобы начать колдовать, необходимо вначале набрать нужное количество очков. Очки набираются только тогда, когда герой убьет определенное число стражей темницы. Иногда герой может найти на дороге мешочек с призом; он также находит пузырек с эликсиром, мешок с деньгами, ключ от темницы и саму книгу заклинаний.

Поколдовав, герой отправляется в замок и спасает принцессу из заточения.

HEAVY ON THE MAGIC

Положись на магию — **Gargoyle's Games, 1986**

В этой игре речь идет о заколдованном замке, битком набитом монстрами, демонами, магическими заклинаниями и прочими подобными атрибутами.

На самом первом экране вы видите Аксила между двумя книгами. Левая отравлена, а вот правая, Grimoir («Гримуар»), содержит заклятия: BLAST, INVOKE, FREEZE.

С помощью первого заклятия BLAST можно уничтожать монстров, населяющих замок. Впрочем, для борьбы с самыми крепкими из них придется прибегать еще и к помощи специальных предметов.

К дверям, около которых есть столы, надо подбирать ключи. Когда Аксил кладет на стол нужный ключ, дверь открывается.

К тем дверям, около которых есть знак в виде двух переплетенных колец, необходим, кроме ключа, еще и мешочек с золотом (BAG OF GOLD), который нужно положить на стол. Мешочки с золотом взаимозаменяемы, то есть любой такой мешочек (кроме отравленного) подойдет к любой двери.

Двери, возле которых есть охрана, открываются паролями.

Проход в следующие три двери повышает магический ранг:

ASK APEX — пароль DOOR, SILENCE (комната ZELATOR);

SEEK FIRE BIRD TO ENTER DOOR — пароль DOOR, LAZA (комната PRACTICUS);

THE GREAT SIGH I IN FREE — пароль DOOR, SONOROS (комната PHILOSOPHUS).

Прочие двери:

CRY AND ENTER DOOR — пароль DOOR, WOLF ведет на первый этаж;

TO ENTER IS MADNESS — пароль DOOR, LUNACY открывает дальнейшие глубины замка;

SAY NUMBER OF MAGIC WORDS — пароль DOOR, ELEVEN — назначение неясно. Пройдя эту дверь, Аксил исполняет какой-то победный танец и получает сообщение, внушающее уверенность в собственных силах: WELL DONE! AXIL THE ABLE YOU CAN MADE IT FOR AN EXIT.

Аналогична ей и дверь: EYE FOR AN EYE TO ENTER PARADISE, она открывается паролем DOOR, LONG.

Интересна дверь PILE TOMB NOKEY. Для того чтобы ее открыть, надо привлечь на помощь демона: INVOKE ASMODEE, а затем дать ему команду ASMODEE, DOOR — и он разрушит дверь.

Теперь несколько слов о демонах. Каждому демону соответствует свой талисман. Поэтому, чтобы вызвать демона, надо выложить этот

талисман в комнате. Если его вызвать без талисмана, он жестоко наказывает, отправляя героя в адские печи.

Для демона BELESBAR нужен талисман MANTIS. Функции этого демона пока неясны, единственное, что удалось выяснить, — он дублирует команду EXEMINE.

Демон MAGOT предпочитает SUNFLOWER. Он знает, где в замке расположен какой-либо предмет.

Предмет демона ASTAROT — меч (SWORD). Кажется, это самый полезный из демонов. Он выполняет роль телепорта и переносит вас в названную вами область замка. Правда, есть недостаток — за мечом приходится возвращаться пешком, поскольку второй раз его уже не вызвать.

ASMODEE — самый злобный демон. Его можно вызвать в комнате, в которой лежит рубин (RUBY). Он реагирует на команду DOOR и разрушает дверь, только если вы имеете ранг PHILOSOPHUS, в противном случае с ним лучше дела не иметь.

Вызывая демона, вы должны помнить, что он появляется точно над талисманом, поэтому лучше встать от него подальше.

Теперь ряд полезных советов:

1. С помощью CLASP можно пройти сквозь огонь;
2. NOVGAT можно положить на место NUGGET;
3. С помощью NUGGET можно убить оборотня (WERWOLF);
4. С помощью зеркала(MIRROR) можно победить Медузу (MEDUSA);
5. Вампира побеждают чесноком(GARLIC);
6. SLAT побеждает циклопа;
7. BALL можно положить на место PELLET;
8. С помощью PELLET можно победить SLUG;
9. Вместо яйца(EGG) положить скорлупу (SHELL);
10. Яйцо используется следующим образом: в районе NIDUS на первом уровне замка, где живут циклопы, нужно положить яйцо в огонь и вызвать птицу-феникс NEST, PHOENIX. Феникс должен вам сообщить пароль LAZA;
11. Гидру (HIDRA) можно пройти с помощью SNAKE;
12. Компоненты ULNA, HEAD, THIG нужно сложить в котел и произнести заклятие CAULDRON, ACHAD. В котле возникает новый монстр AU, холодный и мертвый. Он подсказывает пароль LAZA, который уже сообщал феникс. Может быть, это сбой программы? Может быть, AU должен был сказать что-то другое, например пароль LONG? Неясно;
13. Можно предположить, что следующий пароль, SORONOROS, выводится из надписи на стене:

S	A	T	O	R
A	R	E	P	O
T	E	N	E	T
O	P	E	R	A
R	O	T	A	S

14. Чтобы пройти через воду, служит заклятие WATER, FALL;
15. Пройти через пропасть (CHASM) можно, имея FLASK;
16. В одной комнате двери не оказалось. Трое стражников сообщили, что южной двери не найдешь, пока не выяснишь пароль ERLSTONE. Спросив о нем у MAGOM-а, получаешь ясный ответ, что искать его надо в районе PIT: Seek in the Pit. PIT находится в замке на четвертом этаже, но никакого ERLSTONE там нет. Демоны APEX и BELESBAR на вопрос об этом просят показать ERLSTONE.

7. Зак. № 283

Чтобы обойти эту трудность, можно воспользоваться словом LICHGATE. Сказав ASTAROT, LICHGATE в комнате с мечом, можно попасть за эту несуществующую дверь.

Таким образом пройден весь замок: 4 этажа, 8x8 комнат, но в игре нет никакого естественного финала. Возможно, это связано с тем, что игра была неудачно взломана.

ZX-Ревю, 5-6, 1992

HELLFIRE



Адский огонь

Melbourne House

Сумеете ли вы преодолеть все препятствия и поставить свое имя рядом с именами героев Эллады?

Первая задача: перепрыгивая с валуна на валун, достигните входа в пещеру. Один неудачный прыжок — и падение. Не зевайте — скатывающиеся булыжники могут поранить вам ногу. Используйте щит против смертельных стрел Горгоны.

Вторая задача: вы находитесь в священном храме внутри горы. Прыгая с пилара на пилар, вы должны пройти в следующий зал, но в этом вам мешают минотавры.

Третья задача: найдите путь через лабиринт и выход из него. Используйте ваше оружие для защиты от монстров, а также для открытия выхода из лабиринта. Дополнительное оружие находится в сундуках, разбросанных по лабиринту.

Управление:

Q	— вверх;	**I, O, K, L**	— влево;
S, A	— вниз;	**P, Enter**	— вправо;
Z, X, C, V	— щит;	**B, N, M, Space**	— прыжок/бросок.

HELTER SKELTER



Беспорядок

Autogenic, 1990

Увлекательная игра, в которую можно играть вдвоем. Вы управляете прыгающим шариком, который должен сбить разные движущиеся по экрану фигурки. Игра имеет собственный редактор экранов, так что у вас будет бесконечное разнообразие вариантов игры.

HERBERT'S DUMMY RUN



Герберт в игрушечном магазине

Micro-Gen

С Волли, Вильмой и Гербертом мы встречаемся в большом игрушечном магазине, куда они пришли за покупками для Герберта, но в суматохе и толчее потерялся Герберт. Он отчаянно ищет своих родителей, но найти их можно, только выполнив ряд условий:

1. Из комнаты с игрушками, откуда начинается игра, нужно войти в коридор и поменять теннисную ракетку на кубик с буквой А (Wrich).

2. На втором этаже, в отделе игрушек, меняем кубик на пистолет (Pop Gun), запрыгиваем на кубик, а оттуда к кассовому аппарату и получаем вместо шоколадной монеты (Chokolate Ten Pence) настоящую монету (Real Ten Pence). В спортзале на 4-м этаже меняем

пистолет на бомбу (Bomb). По веревке следует влезать методом «влево-вправо». С бомбой и настоящей монетой идем по коридору в жилой массив, где нам предложат поиграть в Bomber (нужно сравнять с землей все здания). При столкновении со зданиями теряется жизнь, дома восстанавливаются, и нужно начинать все сначала. После успешного выполнения этого задания появится пушечное ядро (Cannon Ball), которое мы берем вместо монеты. В коридоре меняем ядро на теннисную ракетку и идем через библиотеку в гостиную. Здесь оставляем ракетку и берем ключ от ящика (Box Key). В столовой со стола незаметно берем мед (Honey). С ключом и медом возвращаемся в комнату с игрушками, прыгаем на ящик (Jack), который откроется, и пружина вытолкнет нас на верхнюю полку. Вместо меда берем плюшевого мишку (Teddy).

3. У главного входа, на первом этаже, меняем ключ на веревку (Rupf). Отсюда направляемся в вычислительный центр, где мишка с ключом в руке, довольно медленно, как и следовало от него ожидать, направится к двери склада, находящегося от него слева, чтобы открыть ее. Пока мишка добирается до двери, наша цель — оставаться в форме, то есть отбивать подарки, которые посылают не такие уж дружелюбные компьютеры. Это занятие очень похоже на игру Raiders. При потере жизни мишка начинает движение от правой двери. После того как мишка открыл дверь, идем на склад. Дойдя до веревки, подпрыгнув, удлиняем ее.

4. В спортзале оставляем мишку и берем с собой пистолет. Отсюда наш путь лежит в винный погреб на 1-м этаже. В погребе меняем веревку на пробку (Cork).

5. Стражники крепости, куда мы должны отправиться, не осмелятся убить нас, так как у нас есть пистолет. В крепости, через дыру, пролезаем в королевский зал, по лестнице взбегаем наверх на башню и, оставив там вместо флага пистолет, прыгаем вниз.

6. На первом этаже, в плавательном бассейне, перепрыгивая с губки на губку (Герберт не умеет плавать), легко достанем резиновую утку (Duck Rubber), подвешенную на конце удлиненной веревки. Оставляем пробку.

7. Теперь поднимаемся на 4-й этаж. В песочнице на крепость из песка водружаем флаг, получив взамен камешки (Rebbles).

8. У выхода на 1-м этаже берем незаряженную рогатку (Catapultis Empty) вместо резиновой утки. Благодаря камешкам рогатка будет заряжена.

9. В спальне меняем рогатку на сломанный фонарик (Torch Is Broken), который мы можем починить в комнате с лампочками, где меняем лампочки (Light Bulb) на камешки.

10. Возвращаясь в спальню, забираем оставленную там рогатку. С работающим фонарем и заряженной рогаткой идем в темный подвал, который находится рядом с винным погребом. В этом помещении без фонаря мы смогли бы разглядеть только глаза летучих мышей, но луч света открывает перед нами мир подвала. Рогаткой нужно убить всех птиц. В награду с полки упадут патроны (Toy Cs), которые берем вместо рогатки.

11. Вернувшись за оставленным в коридоре ядром, меняем его на фонарь, идем в комнату с оружием, подходим к пушке проламываем огромную пробоину в двери склада. Со спокойной душой лезем в склад и берем скачущего космического попрыгунчика (Boy Space Horrer). Оставляем ядро.

12. Патроны меняем на теннисную ракетку, которую мы оставили в гостиной.

13. В комнате с теннисным мячом нужно с помощью теннисной ракетки и мяча выбить все кирпичи с потолка. Действуем по принципу игры Wall. Здесь следует избегать встречи с проносящимся через комнату кирпичом. Нельзя даже на секунду заглядывать в другие комнаты: в этом случае и в случае падения мяча на пол кирпичи восстанавливаются все до единого. Если вам удастся очистить от кирпичей Dummy N потолок, то в награду за упорство упадет перчатка (Glove), которую забираем вместо теннисной ракетки.

14. Приключения подходят к концу: перчатка даст возможность попасть в комнату находок через дверь, которую охраняет другая перчатка. На эскалаторе родители ждут Герберта. Он с помощью попрыгунчика достает до выключателя эскалатора, и наступает долгожданная встреча.

Управление:

Q, E, T, U, O — влево;
W, R, Y, I, P — вправо;
C.Shift, Space — прыжок (стрельба);
H — пауза;
Break — возврат в зал.

Сложность этой игры очень велика, и если вы хотите, то можете упростить ее. В спортзале, залезая на канат, нажмите одновременно пять клавиш: **C, J, E, A, K.** Звуковой сигнал укажет на то, что вы получили бесконечную жизнь.

HEROQUEST



Героические поиски PSS

Это компьютерный вариант широко распространенной настольной игры. В игре участвуют четыре фигурки, каждая имеет свою сильную и слабую сторону, а также волшебную силу. Цель игры — выполнить четырнадцать разных миссий в подвалах замка злого колдуна Моркара. Обстановка представлена в трехмерной изометрии, выбор управляемой фигурки производится с помощью курсора. Во время выполнения каждой миссии вас атакуют стражники. Однако исход схватки — скорее дело случая, а не искусства игрока.

HIGHWAY ENCOUNTER



Столкновение на шоссе Vortex

В конце XXII века человечество достигло колоссальных успехов в робототехнике и исследовании космоса. На одном из крупных полигонов по исследованию ракетной техники ночью приземлился неизвестный космический корабль без опознавательных знаков. Посланные к нему по специальной дороге роботы были уничтожены при подходе к звездолету. Была создана комиссия, и люди решили пробить корпус корабля небольшой ракетой. Но эта ракета не достигла цели, а взорвалась под действием защитного поля звездолета. Через несколько дней люди, наблюдавшие за кораблем, увидели, что роботы с неизвестного корабля начали разрушать посадочную площадку, на которую через несколько дней должна приземлиться долгожданная экспедиция. Обслуживающий персонал принял решение: послать к космическому кораблю робота Lazetron для того, чтобы он уничтожил звездолет. Этот робот был необычный: он имел систему нейтрализации защитного поля любого типа. Lazetron не имел воз-

можности автономного перемещения, и его должны были сопровождать пять роботов-носильщиков. Для того чтобы пройти к звездолету, нужно было расчистить весь мусор и отходы, которыми забаррикадировались инопланетяне. Дорога к звездолету очень длинная и трудная, она состоит из 30 зон. Вашей задачей является очистка двух центральных клеток в каждой зоне, для того, чтобы Lazetron, толкаемый вами, смог бы проехать и добраться до квадрата в нулевой зоне. На вас будут нападать роботы, выпущенные из звездолета. Вы должны их уничтожать. Самым главным препятствием являются шаровые молнии, которые в огромном количестве встречаются у вас на пути. Их нельзя уничтожить, но можно запереть в ловушке из бочек, которых валяется везде множество. Lazetron вы можете двигать только, вперед и никакие преграды ему не страшны. После очистки всех 30 зон вы должны вернуться в начало пути и выбить бочку из-под Lazetron. Он, толкаемый всеми остальными роботами, поедет вперед, после того как вы поставите его в квадрат, у вас исчезнут все жизни и вы погибнете. В табло, где были указаны ваши жизни, появится надпись: Lazetron Activation, и суперробот начнет двигаться сам. После того как он подъедет к космическому кораблю, у него откроется крышка и появится лазер. Когда он уничтожит космических пришельцев, то из-за недостатка энергии погибнет. На этом игра заканчивается.

Внимание: роботы-носильщики, которыми вы управляете, имеют 2 скорости. После нажатия кнопки **вперед** включается первая скорость, после второго нажатия — вторая. Для того чтобы остановиться, проделайте те же действия в обратном порядке.

HISTARIA



Красивая, новая игра с отличной графикой и хорошей музыкой. Ваш герой — сильный мужчина с лучеметом. Он должен пройти много испытаний на различных уровнях. В верхней части экрана вы увидите 4 окна. В первом окне — количество жизней, во втором — индикация защитной силы, в третьем окне может появиться дракон, и вашему герою придется с ним сразиться. Уничтожив неподвижных противников, вы получите лимоны или звездочки, набрав несколько лимонов, клавишами **вниз** и **огонь** вы можете поменять оружие. Звездочки понадобятся вам в сражении с драконом. Защита включается клавишей **вниз**.

THE HITS QUAD

Четверка удальцов

Действие происходит в Лос-Анджелесе в 2125 году. Вам вместе со своими друзьями, четверкой доблестных бойцов, предстоят опасные приключения. Вы должны постараться выследить и уничтожить главаря преступного мира. Перед началом игры надо выбрать, каким персонажем вы будете управлять — надутой сварливой Ксеной, трусливым Стэком, хитроумным Асом или жилистой Зарой.

Фоновые изображения двенадцати уровней очень хороши: это полуразрушенные системы трубопроводов, сломанные торговые автоматы, уличные фонари, горы упаковочных ящиков и прочего мусора. Одно из развлечений — просто найти путь от одной стороны

экрана до другой, избегая ям и открытых канализационных люков и используя различные предметы, чтобы взбираться все выше и выше.

Кстати, приходится как следует шевелиться — на всех экранах вы увидите чудовищ, скрученные пружины, молотки, всяких демонов и прочую нечисть. Они вываливаются из вентиляционных труб, и расправиться с ними надо одним ударом, иначе они успеют высосать у вас много энергии, уровень которой вы видите в верхней части экрана.

Вы начинаете игру с простым пистолетом, но отыскивая буквы W и подбирая их, вы улучшите свой арсенал: заполучите базуку, гранатомет и т. д. Все эти виды оружия позволяют стрелять в различных направлениях и с разной силой, все они гораздо лучше очищают местность от всякой нечисти.

Для того чтобы закончить уровень, вам надо найти знак порта телепортации. Как правило, он находится в труднодоступном месте, в верхней части экрана.

Выбор разных персонажей не слишком влияет на ход игры.

THE HOBBIT



Хоббит — Melbourne House

Для ознакомления с инструкцией наберите слово INSTRUCTION и нажмите клавишу **Enter**.

Вы стоите в конце дороги. Вокруг — лес, а впереди — маленький кирпичный домик. Мимо домика протекает быстрый ручей.

Инструкция. Где-то совсем рядом находится огромная пещера, в которой таятся несметные сокровища. Но тот, кто попадал в пещеру, уже никогда не возвращался. И тем не менее, вам необходимо проникнуть в пещеру и попытать свое счастье.

Компьютер будет вашими глазами и руками. Управлять им можно с помощью команд, состоящих из одного — двух слов. При анализе команды он воспринимает только первые четыре буквы каждого слова; поэтому, если вы хотите набрать команду NORTHEAST (северо-восток), то необходимо как минимум набрать NE, иначе команда может быть воспринята как NORTH (север). Дополнительные сведения об игре могут быть получены по командам HELP и INFO.

Помощь. Мне (компьютеру) известно все об окружающей вас местности. По вашим командам я выполняю определенные действия и манипулирую различными предметами. Большинство слов моего словаря описывает местность и направление движения по ней:

NORTH	— север;	FOREST	— лес;
SOUTH	— юг;	BUILDING	— дом;
EAST	— восток;	ENTER	— вход.
WEST	— запад;		

В пещере можно найти полезные предметы. Они обладают различными свойствами. Например, BLACK ROD (черный прут) отпугивает птиц. Для получения списка найденных предметов используйте команду INVENTORY (опись). Используйте эти предметы по назначению. Необходимо отметить, что пещера имеет множество запутанных лабиринтов и неизведанных троп; поэтому, если войдете в пещеру с севера, то это еще не значит, что выйдете из нее на юге.

Информация. Если вам захочется прекратить путешествие до его окончания, наберите QUIT, затем YES. Кроме того, есть возможность сохранить текущее состояние игры, записав его на ленту по команде

SAVE, и впоследствии продолжить игру с этого места по команде RESTART. По команде SCORE можно узнать о набранных очках. Для того чтобы определить размеры найденных сокровищ, все они должны быть перенесены в безопасное место, которое находится в домике. При потере жизни снимается часть набранных очков. Продолжайте свои поиски даже тогда, когда надежды уже почти не осталось. Если продолжительное время нет никаких находок, значит, уже все сокровища в ваших руках.

HOBGOBLIN



Леший

Представьте, что кто-то подглядывает за вами из темного сада. Что за чертовщина? Это ужасные хобгоблины (лешие) с массой дурных привычек.

Алтория была мирной страной, в которой жили добрые и мирные люди. Они и не помышляли вступать в борьбу с полчищами леших и привидений. Окруженные со всех сторон дремучим лесом, они постоянно подвергались нападениям этих мерзких существ. Единственное, что спасало, — это золотая сфера, волшебная лампа, которая отводила все это зло. Но она украдена!

Ваш отец, король страны, повелел вам отправиться за золотой сферой, вернуть ее и восстановить мир. Надо как следует вооружиться, так как в пути опасность будет расти с каждым шагом. Вначале у вас ничего нет, кроме маленького кинжала, которым можно защищаться, однако вы можете собирать драгоценности и кинжалы, оставляемые врагами. Вскоре у вас будут топоры, стрелы и огненные шары. У вас три жизни, а если вы соберете три блестящих шара, то добавите себе еще одну.

Для того чтобы найти золотую сферу и отобрать ее у леших, вам предстоит пройти многие земли, отстреливаясь в случае внезапного нападения. Начало пути лежит в лесу, потом вам предстоит перейти по камням коварную реку и, наконец, попасть в замок. Сражаясь со стражей, надо попасть в центральный зал, в котором прячут сферу маленькие злые существа.

HODEOUS



Alternative

Дело происходит на одной из ядерных станций. В кабинете директора звонит красный телефон. Булькающий голос сообщает, что реактор вошел в критическое состояние, все работники уже облучены, и ситуация ухудшается. Еще немного — и произойдет взрыв.

Как лучшему специалисту по ядерным авариям вам предстоит совершить опасное путешествие к сердцу реактора и восстановить все разрушенное и испорченное, а зараженные предметы собрать в специальный контейнер. В этой игре вы управляете специалистом и исправляете ужасное положение вещей. Но ваша задача значительно осложнена тем, что со всеми облученными работниками произошла атомная мутация и они превратились в ужасных монстров.

В помощь вам дается детонационная машина и большой пистолет. У вас ограниченное количество патронов, но, к счастью, производи-

тель оружия оставил в нескольких местах ящики с патронами, когда был на станции.

Реактор разделен на 4 независимых области, каждая из которых содержит девять ядерных стержней. Кроме того, существуют так называемые двери безопасности, к которым необходимо иметь соответствующие ключи, чтобы открыть их.

Управление: Kempston-джойстик, определяемая клавиатура.

Your Sinclair, 8, 1992, перевод В. Голиней

HORACE



Хорейс

Это, конечно, нехорошо и некрасиво, но Хорейс так проголодался, что забрался в чужой сад, который охраняют очень злые садовники. Ему надо успеть съесть как можно больше ягод, чтобы утолить голод, пока его не поймали. Если, убегая от разъяренных садовников, Хорейс успеет достичь колокольчика, то преследователи на некоторое время станут для него безвредными. В лабиринте сада есть ворота, через которые можно проникнуть в другой сад-лабиринт.

Управление:

I — влево; **Q** — вверх; **P** — вправо; **Z** — вниз;
T — отключение звука колокольчика.

Для возобновления игры нажмите любую клавишу.

HORACE GOES SKIING



Хорейс-лыжник Psion

Его зовут Хорейс, его хобби — катание на горных лыжах. Чтобы купить лыжи, ему нужно перебежать оживленную автостраду. Это очень опасно, так как в любое время его могут сбить либо автомобилем, либо мотоциклом. Чем дольше думаешь, тем труднее проскочить через поток мчащихся машин. Кроме того, если Хорейса увезут в больницу, то придется раскошелиться за медицинское обслуживание (10 долларов), да и лыжи стоят 10 долларов. У Хорейса же в кармане всего лишь 40 долларов, а надо еще вернуться обратно.

Наконец-то Хорейсу удалось благополучно перебежать дорогу, и он с удовольствием займется теперь своим любимым делом — слаломом. Пусть он успешно пройдет все ворота (между синими и красными флажками) и не врежется в елки. Любое действие: переход улицы, проникновение в дом — достижение финиша награждаются баллами. Игра кончается, когда кончаются деньги.

Управление. После ввода программы нажмите Enter.

Q или 9, 4	— вверх;	**P или F, 7, 2**	— вправо;
Z или 3	— вниз;	**I или 6, 1**	— влево;
C.Shift	— пауза.		

Для возобновления игры нажмите Enter.

HOTCHPOTCH

Всякая всячина

Игра предназначена для самых маленьких. Компьютер показывает исходный рисунок, затем по команде перемещает его, и ребенок должен воссоздать изображение.

Сделать это необходимо за возможно меньшее число перемещений. Хотя это сначала и не легко, но очень забавно и увлекательно для всех членов семьи. Программа помогает ребенку понять логику воссоздания форм, что является очень важным в раннем возрасте.

Управление только с клавиатуры:

Z — левый ряд вниз;
C — правый ряд вниз;
J — правый ряд влево;
X — средний ряд вниз;
I — средний ряд влево;
G — отказ.

HUMPHREY

Горбун

Zucural

Оригинальная игра, события в которой разворачиваются на площадке, находящейся в открытом космическом пространстве. Ваш герой — симпатичное глазастое чудище, которое может довольно высоко прыгать. Длительность прыжка выбираете вы сами. Ваш герой может перепрыгнуть через враждебные ему чудовища, но пусть не прыгает над «осой» — иначе его убьют. При прыжке на кубик STOP все чудовища, кроме ос, замирают. Ваша задача — пройти (но не пропрыгать) по всем кубикам площадки (тогда они поменяют свой цвет).

HYDROFOOL

Осушение

FTL, 1987

В подводном лабиринте вам необходимо собрать четыре предмета: сапог, ракушку, винт и банку. Обладая этими предметами, или хотя бы одним из них, вы должны найти комнату, в которой, кроме четырех кубов по углам и небольшой подводной лодки в центре, ничего нет. Вам с одним из предметов нужно подплыть по очереди к каждому кубу и остановиться точно над ним. Когда вы будете над кубом, нажмите кнопку «использовать». Если ничего не произойдет, то плывите к другому. Когда вы найдете нужный куб, при нажатии кнопки ваш предмет исчезнет, а в кубе образуется пустота.

Цель игры — осушить лабиринт. Вашего героя зовут Гарри. Он, уклоняясь от препятствий, должен собрать все предметы. На него будут нападать разные злые кровожадные существа, которых можно уничтожать, но Гарри не знает как. Не нужно пугаться, мы поможем ему избежать препятствий и остаться в живых. В подводном лабиринте плавают рыбы, которых можно убить гарпуном (если он у вас есть). Кроме того там водятся морские коньки, которых можно убить подковой. Если вы найдете ключ, то не спешите его выбрасывать. Где-то рядом есть сундук с замком. Если в него выстрелить, сундук откроется, и на дне вы увидите четыре предмета. Брать можно только один предмет.

На экране горизонтальными линиями будут обозначены: жизнь и кислород. Жизнь пополняется сама, а кислород вам нужно искать.

Он находится в небольших баллонах с трубкой. Существуют такие комнаты, в которых живут различные существа, и пока Гарри их не уничтожит, он не сможет пройти в темное отверстие. Если вы найдете предмет, лежащий высоко, то найдите источник газа и, поднявшись на пузырьке, подплывите к предмету.

Внимание: не следует высоко подниматься на пузырях, так вы можете попасть на следующий этаж.

HYPABALL

Гипербол

Odin

Эта игра представляет собой имитацию спортивной игры с элементами баскетбола, американского футбола и волейбола. Игровая площадь разделена шестом с большим металлическим ящиком, который поднимается и опускается. В ящике есть отверстие, в которое вы должны забросить мяч. Вы управляете игроком, который в данный момент находится ближе всех к мячу. Когда мяч вылетит из ящика, его надо стараться перехватить.

В каждой команде по три игрока (один на земле и два в воздухе). Вы можете выбирать членов команды. У каждого из них свои возможности, сила и скорость.

I BALL 2 (QUEST TO PAST)



Электронный мяч 2

Firebird

Интересная наука — археология. Изучение остатков древних цивилизаций мысленно переносит вас на много веков назад. Отправляйтесь на раскопки и помогите электронному мячику путешествовать в пластах времени. Вам противостоит большое количество врагов, путь предстоит очень длинный, а жизней у мячика всего пять.

На первом этапе (поиски доисторического черепа) вам необходимо преодолеть пять пластов, выпадающих случайным образом не более одного раза каждый. В них предполагается сбор предметов, приносящих очки, и ключа, владея которым, можно закончить этот уровень, достигнув выхода (EXIT).

Во всех пластах, кроме четвертого, нахождение кристалла вызывает кратковременные или до конца уровня изменения условий игры или окружающей обстановки:

TIME FACTOR WARP	— замедление времени;
FUEL INJECTION	— топливная инъекция;
DOWN TO EARIH	— падение двигающихся плит;
MUDDLE	— потеря управления.

Советы:

- обратите внимание на то, что в некоторых пластах на 50-й и 70-й секундах происходят изменения обстановки, используйте их;
- некоторые враги после уничтожения исчезают совсем, другие появляются снова, будьте осторожны;
- помните что время у вас ограничено.

За взятые предметы вам будут начисляться очки:

водолаз	— 50	ключ	— 250
яблоко	— 100	шары	— 500
кристалл	— 100	уничтожение врага	— 10



Управление:

1 — клавиатура;
2 — Kempston-джойстик;
3 — Sinclair-джойстик;
4 — Cursor-джойстик;
A — пауза;
S — продолжение.

THE ICE TEMPLE



Ледяной дворец

Bubblebus

В игре вашему герою — неутомимому космическому исследователю — придется много ходить по залам ледяного дворца в поисках различных, порой очень странных предметов. Лишь отчасти ему помогает его космический катер: он может пройти далеко не везде. Все предметы имеют какое-либо полезное свойство или действие. Например, бомба позволит вам взорвать что-нибудь, канистра содержит топливо для катера, а колба с радионуклеидами позволит подзарядить скафандр. Однако назначение не всех предметов столь очевидно, поэтому пробуйте, пробуйте и еще раз пробуйте применять их хоть для чего-нибудь. По нашим подсчетам, в игре не менее 800 помещений, и еще никому не удалось исследовать их все.

I MISSION 2



Миссия 2

Действие происходит в недалеком будущем. Вы попали в здание, напичканное роботами. Вам нужно собрать код и выйти из здания. Вы находитесь в секторе с несколькими комнатами. Добраться до комнат можно с помощью лифта. В комнате будет много роботов, компьютер и разные предметы (горшки с цветами, шкафы, и т. д.). Эти предметы можно «съесть» и получить приз. Для этого надо нажать клавишу **вверх**. Также можно включить компьютер.

Управление:

Q, A — вверх, вниз;
O, P — влево, вправо.

IMPACT



Столкновение

Androgenis, 1988

Цель игры — уровень за уровнем разбивать мячиком стены различной конфигурации. Управляется мячик специальной битой, с помощью которой вы не должны дать ему вылететь за экран. Во время игры вам будут мешать различные планеты и созвездия.

Старайтесь ловить все, что падает, но не забывайте про свой мячик. После поимки приза в правой части экрана желтым цветом показывается то, что вы взяли. Шкала разделена на 9 квадратов, по мере того как вы будете собирать призы, желтый курсор будет подниматься вверх. Как только курсор дойдет до нужного вам символа, нажимайте **огонь**, и ваша битка тут же оснастится этим призом:

1. Уменьшится скорость мячика;
2. Мяч станет прилипать к бите;
3. Появятся три мячика;
4. Битка увеличится в размере;
5. Фонарь. Пригодится на уровнях 33 и 75: он осветит невидимые кирпичи;
6. Пулемет;

7. Бомба. Уничтожает все мешающие предметы, но лишь на несколько секунд;
8. Ракета. Их всего три штуки;
9. Тяжелый мяч. Пробивает все на своем пути.

Несколько советов начинающим игроком:

1. На уровне 9 лучше играть тремя мячами.

2. Через каждые 10 уровней на экране будут появляться кодовые слова. Набор этих слов после ввода программы позволяет начать игру с соответствующего уровня.

Кодовые слова:

10 уровень — **EGGS;**	50 уровень — **CASE;**
20 уровень — **CHIP;**	60 уровень — **FACE;**
30 уровень — **LEAD;**	70 уровень — **J.D.**
40 уровень — **TICK;**	

3. Когда работаете с пулеметом, не забывайте, что кирпичи желтого цвета отталкивают патроны обратно, что приведет к потере жизни.

4. На 80 уровне старайтесь овладеть тяжелым мячом. Мяч терять не нужно, иначе придется начать все сначала с 71 уровня.

5. На уровнях с 81 по 90 действует редактор экранов. Войти в него можно, нажав клавишу DISIGN (дизайн) при выборе управления.

IMPLOSION

Cascade Games

Ваш межпланетный космолет оказался во власти решетчатой планеты. Необходимо уничтожить как можно больше жизненных центров инопланетян. Найти жизненный центр можно по локатору на передней панели. Вы можете летать как сверху решетки, так и снизу. Перед игрой не забудьте задать управление. Переход сверху, под решетку, и наоборот называется Climb and Dive. Во время выполнения задачи вам будут мешать роботы инопланетян, которые всегда летают группами.

INDIANA JONES & L.C.



Индиана Джонс и последний крестовый поход

«Индиана Джонс и последний крестовый поход» — очень увлекательная игра, и хотя она представляет лишь часть эпизодов одноименного фильма, проходить от уровня к уровню в ней — довольно длительная процедура. Когда вам надоест каждый раз отлетать в самое начало игры, наберите в заставке игры сочетание букв OTD — бордюр должен сменить цвет. Теперь после нажатия **C.Shift/2** игра стартует со следующего уровня, а после нажатия **C.Shift/3** открываются все проходы на следующий уровень.

INFILTRATOR



Инфильтратор

U.S.Gold

Это не игра — это тихий ужас. Невозможно себе представить, сколько дней и ночей она убила у тех, кто понял всю ее прелесть.

Смысл игры заключается в следующем: необходимо последовательно выполнить три задания (миссии), каждое из которых состоит из двух частей.

В первой части вас сажают в вертолет и предлагают добраться до вражеской базы, чтобы выполнить там определенное задание. Для того чтобы завести двигатель, необходимо последовательно нажать клавиши **B**, **S** и **I**, после чего он начнет набирать обороты. Потяните ручку джойстика на себя и держите до тех пор, пока вертолет не взлетит с базы.

Теперь вы готовы к тому, чтобы совершать маневры и делать все возможное для достижения своей цели.

Первое, что необходимо сделать для успешного завершения операции — это настроиться на частоту ADF (что такое частота ADF я не знаю, знаю только, что ее нужно настроить). Для этого взгляните на тактическую карту, где она указана, затем подойдите к передатчику и установите нужную частоту. Теперь на карте вы сможете увидеть флажок, указывающий цель вашего путешествия. Ориентируясь по карте, вы должны экспериментальным путем определить угол направления полета (для первого задания это угол от 10 до 20 градусов). Если вы полетите в правильном направлении, вертолет начнет быстро приближаться к базе (если, конечно, не забыть набрать скорость). В момент прохождения над базой датчик в середине экрана замигает разными цветами. Тормозите и спускайтесь.

Казалось бы, все очень просто, даже неинтересно. Но когда вас окружит масса самолетов, причем совершенно непонятно, кто из них свой, кто чужой, когда вы поймете, что ракет у вас в запасе всего три и антиракет тоже явно недостаточно, когда почувствуете, как непросто держать курс при почти ураганном ветре, вы запоете по-другому. Впрочем, если вы найдете мою версию программы Infiltrator, то окажетесь в лучшем положении. Вы сможете летать в безветренную погоду и расстреливать боезапас направо и налево. Кроме того, вы сможете начать игру с любого из трех заданий.

Теперь о том, как обходиться с самолетами (если вы играете честно). Когда вы тихо-мирно летите, впереди время от времени появляется самолет. Через некоторое время он посылает запрос и вынуждает вас совершить пробежку к передатчику и дать ответ. В этот момент ощущаешь себя игроком в русскую рулетку. Если ответите **I**, то тем самым признаетесь, что вы — капиталист, если **O**, то, вероятно, наоборот. Назвавшись капиталистом, есть шанс получить сообщение: «Умри, капиталистическая собака!», в противоположном случае: «Подавись свинцом и умри!». И то и другое не радует, гораздо приятней получить что-нибудь вроде «Успеха, Джонни!». В этом случае битвы не будет, и самолет улетит по своим делам (если вы, конечно, по доброте своей душевной не запустите ему вдогонку пару-тройку самонаводящихся ракет).

Если вы не являетесь большим приверженцем игры в русскую рулетку, то могу предложить способ определения принадлежности самолета к тому или иному лагерю.

Для этого, как только самолет появится перед вами, нужно побыстрее перебежать к передатчику и послать запрос **R**. Через несколько секунд вы получите ответ: GOMER REQUESTING ID (Гомер просит назвать пароль). Если с таким именем вы уже сталкивались, то должны знать, какой из двух паролей этому пилоту послать, чтобы его успокоить. Если же имя пилота для вас вновинку, придется сыграть в рулетку (после этого оно уже не будет для вас новым).

Если же вы такой же трус и обманщик, как и я, и играете с бесконечным количеством ракет, то все, что вам нужно сделать — это закурить папироску, выбрать ракеты и держать нажатой кнопку стрельбы. При этом будут сбиваться все самолеты, которые приблизятся к вам. Этот способ устроит вас только в том случае, если ваше отношение отрицательно как к капиталистам, так и к коммунистам. Если же вас постоянно будет сковывать мысль, что вы убиваете не только классового врага, но и своего союзника, то вы не обманщик (см. выше).

Итак, вы приземлились на базу. В первом задании вам необходимо сфотографировать документы и карты, имеющие важное стратегическое значение. Для этого, исследовав подземные и наземные строения, необходимо найти специальную карточку (SECURITY CARD) и вставить ее в соответствующую прорезь в одной из комнат. Тем самым вы откроете запертые двери. За некоторыми из них находятся комнаты, где вы обнаружите карты, подлежащие фотографированию. Выполнив задание (сфотографировав все карты), возвращайтесь в вертолет и летите к следующей базе.

Опять все кажется простым, но это не так. К вам постоянно пристают охранники и требуют показать, что вы держите в руках. Когда вы показываете свою газетку, они, как правило, отстают, но попадаются дотошные типы, у которых ваша газета не вызывает доверия. В этом случае немедленно нажимайте **Space**, выбирайте слезоточивый газ и глушите врага, иначе он объявит тревогу, а вы лишитесь покоя. Интересно, что нюхнув газа, охранник более претензий к вам не имеет.

Во время ваших хождений вам могут попадаться самые разнообразные вещи: газовые гранаты, пустые пачки из-под сигарет, бутылки из-под водки, ключи и многое другое.

Особое внимание уделяйте красным комнатам.

И еще. Не одевайте красной униформы, если она вам попадется в одной из комнат. Как показывает практика, отношение охранников к попугаям довольно однозначно (по крайней мере, во время выполнения первого задания).

Напоследок расскажу, что и зачем нужно нажимать, сидя в вертолете.

Управление:

O — влево; **P** — вправо; **Q** — от себя; **A** — на себя;
M — огонь.

Джойстик:

огонь/от себя — уменьшить скорость;
огонь/на себя — увеличить скорость.

Выбор оружия:

F и **C** — разновидности антиракет;
M — самонаводящиеся ракеты;
G — пулемет;

Остальные клавиши:

3 — просмотр состояния вертолета (1) и тактической карты (2);
4 — переход в режим передатчика;
S — послать сообщение;
A — установить частоту ADF;
T — турборежим/нормальный режим.

Особо секретная информация только для играющих честно — имя пилота и пароль:

DWEEZIL	— I	GIZMO	— I	WHIPLLE	— I
NAPLES	— I	HAYMISH	— I	SETH	— I
GEOFF	— I	GOMER	— I	BOOMER	— O
BUZZ	— O	ZIPPY	— O	KOMIE	— O
RHAMBOW	— O	WEASLE	— O	SCUM	— O
RATTLE	— O				

"Питер", Н. Родионов

INSPECTOR HECTI IN THE INTERCHANSE



Инспектор Хекти в зараженной области

Хекти — маленькое умное насекомое, настолько умное, что умеет находить и чинить неисправности в компьютерах. Может быть, поэтому его прозвали Инспектором. Во всяком случае, ему надо навести порядок в некоторой области, названной интерчейнж, пораженной злым компьютерным вирусом Виктором. Хекти придется пройти 50 уровней и переставить соединительные блоки. Это нелегкая задача, если учесть, что охранники Виктора постоянно преследуют вас, а время, за которое надо пройти уровень, ограничено.

Первые несколько уровней очень просты. Вы наблюдаете за действием сверху, заглядывая прямо в лабиринт. Большая часть лабиринта в полном порядке, но вы увидите на экране, что некоторые блоки находятся не на своем месте. Их нужно повернуть так, чтобы все встало на свои места. Но будьте внимательны: если вы не заметите неисправный блок и не остановитесь, то соскользнете с него и провалитесь в преисподнюю!

Игру вы начинаете будучи вооружены шаром, который можете бросать в нападающих, но радиус поражения ограничен, ограничен также и запас шаров.

Начальство Хекти не забывает о своем подчиненном и пересылает всевозможные полезные вещи: взрывчатку, уничтожающую всех врагов на экране, щиты, ускорители и стабилизаторы, останавливающие преследователей.

Используя систему паролей, можно пропускать уже освоенные уровни.

INTERKARATE



Интернациональное Каратэ

Interkarate — очередная боевая игра из бесконечной серии восточных единоборств. Ваш герой — каратист — ездит по миру и выступает в турнирах. Управление игрой построено по тому же принципу, как и в Fighting, отличие только в большем числе используемых клавиш. Время от времени между поединками с противниками вам предлагают показать свою силу, проломив несколько досок или увернувшись от брошенного ножа.

INTO THE EAGALE'S NEST



В орлином гнезде — **Interceptor**

Вы, воруженный только винтовкой, ищете в восьмиэтажном доме, полном штурмовиков, антикварную коллекцию. Двигаться приходится по темным коридорам с железными дверями, к которым нужны ключи. Попадаются и деревянные двери, которые открываются выстрелом. Задерживайтесь в углах используйте узкие переходы, стреляйте по близким целям. Чтобы не заблудиться, а также найти пищу, лекарство и ящики с боеприпасами, вам понадобится карта.

Секрет успеха в ясном плане действий, очень важно не уходить бесцельно с уровня, так как вернувшись назад, вы увидите, что двери, которые вы открывали, уже закрыты, а путь к лестнице стал еще опаснее.

Советы. Помните, что у вас есть только 99 боезарядов; не надо брать лекарства, если вы здоровы; не тратьте ключи на ранних этапах; используйте прикрытия.

После выполнения команд POKE 36640,0 и POKE 36641,0 у вас будет неограниченное количество патронов, а после выполнения POKE 40512,0 и POKE 40513,0 все двери будут открываться одним ключом.

INTRUDERS

Пришельцы — **Cascade**

Вы — последняя надежда и защита Земли от космических пришельцев. В вашем распоряжении три боевых установки (три жизни). Дополнительная установка дается за набор 50000 очков. За каждый сбитый корабль пришельцев начисляется определенное количество очков.

Управление:

6 — влево; 7 — вправо;
0 — огонь; H — останов в игре;
S — старт игры.

После набора соответствующего количества очков внесите свое имя в таблицу лучших результатов. Выбор символов производится клавишами управления 6 и 7, а переход к следующим символам в имени нажатием клавиши 0.

Для возобновления игры нажмите S.

После ввода программы не торопитесь переходить непосредственно к игре, вам покажут демонстрационную игру.

INVADERS

Захватчики — **Artic**

Из огневой установки вы обстреливаете пришельцев. Для укрытия установки есть три бункера. В распоряжении защитников — три корабля (три попытки). За сбитые корабли пришельцев начисляются очки.

Управление:

6 — влево; 7 — вправо; 0 — огонь;
H — временный останов в игре; S — старт игры.

Для возобновления игры нажмите S.

INVASION

★★★★☆ S

Вторжение

Mastertronic, 1987

Эта стратегическая программа необычна тем, что боевые действия в ней ведутся между фантастическими вооруженными силами.

История конфликта примерно такова. Колонизируя новую планету, поисковый отряд столкнулся с инопланетной цивилизацией, которая установила здесь станцию управления погодой и занимается тем, что создает условия жизни, совершенно не приемлемые для землян. Ваша задача — разгромить войска противника, разрушить эту станцию и, по-возможности, живым и невредимым вернуться домой.

Основные факторы в игре — стратегия, скорость и тактика.

Ваши боевые части:

Радары. Они управляются клавишей **R** и являются как бы вашими «глазами». Карта на экране изображает то, что находится вокруг радара. Радаров у вас четыре и, нажимая клавишу **R**, можно их переключать.

Минные части. Они представляют собой дистанционно управляемые ядерные взрывные устройства. Устройство, взорванное рядом с космическим кораблем или заводом, полностью выводит их из строя. Уничтожаются и все находящиеся в смежных полях боевые части. Но для того, чтобы подорвать вражескую станцию управления погодой, необходимо взорвать два рядом стоящих взрывных устройства.

Воздушная пехота. Это очень быстрые и маневренные соединения, имеющие среднюю степень защиты и огневой мощи. Пехота может атаковать только смежные с ней части, но может преодолевать кислотные озера и минные поля.

Парящая броня. Эти части имеют примерно те же характеристики, что и воздушная пехота, но радиус действия у них больше.

Страйдеры. Это медленные части со средней степенью защиты. Они могут атаковать только смежные с ними позиции.

Боевые части инопланетян:

Тяжеловооруженные части. Это медленно перемещающиеся войска, но с тяжелым вооружением, мощной броней и довольно большим радиусом действия.

Части быстрого реагирования. Быстрые воздушные части с низкой защищенностью и малой огневой мощью. Они имеют возможность преодолевать кислотные озера и минные поля.

Дроиды. Аналог земных частей «парящая броня».

Игра.

Главная цель — уничтожить станцию управления погодой. Для этого вам надо подорвать два из трех ваших взрывных устройств на прилегающих к станции позициях. Если вы сумеете это сделать, то вам надо как можно быстрее покинуть планету на одном из двух космических кораблей, забрав с собой как можно больше своих частей. Если вы оставите второй корабль целым, а вражеские войска не будут вами уничтожены, то инопланетяне стартуют вслед за вами и собьют вас. Поэтому надо либо уничтожить все вражеские части, либо взорвать корабль Тора последним взрывным устройством.

Инопланетяне могут уничтожить космический корабль, поместив на соседние поля три боевые части и дав им команду на самоликвидацию. Если оба корабля и станция управления погодой уже

уничтожены, то вам остается только закончить игру или вести войну до полного уничтожения живой силы противника.

Дополнительные возможности:

1. Боевые части могут скрываться на заводах и фабриках и вести огонь оттуда.

2. Части могут частично восстанавливать свои повреждения, если их поместить на поле с топливным устройством.

3. Войска могут погружаться на космический корабль только с полей, смежных с дверьми.

4. При взрыве минного устройства уничтожаются все смежные с ним части: не только вражеские, но и ваши. При поражении вражеским огнем они также взрываются.

Полезные советы:

1. Защищайте минные части. Без них вы не сможете победить. Особенно тщательно оберегайте их от дальнего огня противника.

2. Следите за сообщениями телепринтера.

3. Постоянно следите за собственными частями. Небрежность может превратить их в артиллерийскую мишень.

Счет. В конце игры вы получите итоговую таблицу. Наибольшее количество очков дается за уничтожение станции управления погодой или вражеского корабля противника. Те же очки можно получить и за уничтожение собственного корабля, если вам удастся улететь на вражеском.

Начисляются очки также и за каждую уничтоженную вражескую часть и вывезенную на корабле свою.

Управление. Если поместить курсор на свою часть и нажать кнопку **огонь**, то в специальном окне на экране появится сообщение о ее состоянии. Если текущее положение вас устраивает, нажмите **огонь** еще раз, в противном случае переместите курсор на новое место и вновь нажмите **огонь**. После этого курсор автоматически укажет на новую часть, которую надо уничтожить, вы можете ее пропустить нажатием клавиши N.

Ваши части защищаются от огня самостоятельно, и сами выбирают цель для стрельбы. Вы не можете выбирать цели.

Клавиатура:

N — переход к следующей части;
R — переход на следующий радар;
F — переключатель «пауза»;
V — загрузка игры на ленту;
E — подрыв взрывного устройства;
J — запуск космического корабля, если на нем установлен курсор.

ZX Ревю, 1991

INVERSIONATOR



Преобразователь

Вы — единственный, кто может спасти Землю от нашествия космических пришельцев. Главная цель ваших атак — зона управления флагманским кораблем пришельцев. Но его охрану обеспечивают малые боевые корабли и создаваемое ими силовое поле. Вы должны пробить брешь в силовом поле пришельцев, чтобы атаковать мигаю-

щую сине-зеленую полосу — это и есть зона управления всем флотом противника. Если вы попадете в нее, то корабль пришельцев разрушится и Земля будет спасена.

Клавиши управления вашей лазерной установкой:

Z — вправо; F — огонь;
C.Shift — влево; O — возобновление игры.

Вы располагаете 4 попытками. На табло вверху показывается количество очков, набранных вами в игре.

IS-CHESS 48

Шахматы



Intelligent Software

После загрузки программы в компьютер на экране высветится панель с мигающим курсором, служащим для ввода данных в компьютер. Курсор управляется при помощи клавиш 5, 6, 7 и 8.

Позиции главного меню:

A — ALTER — изменение цвета полей и фигур;
D — DEMO — демонстрационная игра;
G — NEW GAME — начать новую игру;
N — NEXT BEST — дать другой ход (наилучший из рассмотренных);
R — REPLAY — повторить партию;
B — TAKE BACK — взять ход назад (или несколько ходов);
E — ENTER — переключение на игру «человек против человека» (HUMAN V HUMAN);
L — LEVEL — изменение уровня игры;
O — ORIENT'N — изменение ориентации доски;
S — SOUND — вкл./выкл. звука;
C — CHANGE POSITION — применяется при расстановке заранее заданной позиции;
F — TAKE FORVARD MOVE — восстановить взятый назад ход или несколько ходов;
P — PRINTER — печать на принтере;
T — TAPE — запись позиции на магнитофон или загрузка отложенной позиции с магнитофона.

Перед началом партии необходимо установить уровень игры. Программа предусматривает 8 уровней, каждый из которых характеризуется различным временем, отведенным на обдумывание хода:

1 — 2 сек; 5 — 30 сек;
2 — 5 сек; 6 — 1 мин 15 сек;
3 — 10 сек; 7 — 3 мин;
4 — 20 сек; 8 — 5 мин 12 сек.

Внимание:

- выше приведено среднее время ответа компьютера, в зависимости от степени сложности это время может увеличиваться;
- первые дебютные ходы могут быть сделаны очень быстро, независимо от уровня.

Дополнительно программа имеет три проблемных уровня:

- уровень P1 — компьютер стремится дать мат за один ход;
- уровень P2-P3 — компьютер стремится дать мат в два или три хода.

Установленный на проблему, компьютер «думает» до тех пор, пока не будет найдено решение (или он не придет к выводу, что решение невозможно).

Текущий уровень игры высвечивается на информационном поле. После ввода программа автоматически устанавливается на второй уровень. Изменение уровня игры возможно производить в момент обдумывания хода игроком. Для этого необходимо нажать клавишу L. Количество изменений уровня в процессе игры не ограничено.

Если вы хотите играть белыми фигурами — все готово к игре, в противном случае нажмите клавишу М.

Перемещение фигур:

- переместить курсор на поле, занимаемое фигурой. Нажать **Enter**;
- установить курсор на поле, куда должна переместиться фигура. Нажать **Enter**.

Таким образом, вы сделали ход, и компьютер тотчас начинает обдумывать свой ответ, который выводится на демонстрационной доске, сопровождаемый характерным звуком.

Информационное поле. Расположено слева от шахматной доски; на нем компьютер высвечивает каждый последующий ход и другую необходимую информацию. Когда компьютер ждет вашего хода, высвечивается надпись YOUR MOVE (ваш ход), когда обдумывает свои — LET ME THINK (дайте подумать).

Если вы играете белыми фигурами против компьютера, вверху экрана выведено HUMAN V CYRUS (человек против Cyrus'а), если черными — CYRUS V HUMAN. Ходы записываются в обычной шахматной кодировке.

Внимание! Ниже шахматной доски, на голубом поле, расположен перечень команд, доступных вам. Если, например, появляется надпись TAKE BACK или LEVEL, то вы можете нажать клавишу В для изменения своего последнего хода или клавишу L для изменения уровня игры.

Корректировка ходов. Если вы сделали не допустимый по правилам шахмат ход, на информационном поле загорается сообщение ILLEGAL (неверно) сопровождаемое характерным звуком. Вы должны произвести корректировку хода.

Особые ходы. Если ваша пешка дошла до 8-й горизонтали, появляется вопрос PROMOTE TO?. В этом случае вы должны ввести первую букву английского названия желаемой фигуры:

Q — ферзь; B — слон; R — ладья; N — конь.

Результат. Компьютер выводит сообщение CHECKMATE — шах и мат, или STALEMATE — безвыходное положение. В случае ничьей высвечивается DROW.

Ускорение хода компьютера. Если вы нажмете любую клавишу, когда выведена надпись LET ME THINK, то компьютер сразу же сделает ход.

Новая игра. Если вы хотите прервать игру, нажмите клавишу G, компьютер ответит вопросом NEW GAME? (Новая игра?). При ответе Y (Да) на экране появится шахматная доска с фигурами в начальном положении.

Смена сторон (компьютер играет сам с собой), демонстрация. Нажатие клавиши М вместо вашего хода приводит к тому, что компьютер сделает ход вместо вас. Таким образом вы поменяете цвет фигур.

При этом вы можете изменить положение шахматной доски на 180 градусов нажатием клавиши **O**.

Можно сделать серию ходов в режиме HUMAN V HUMAN — человек против человека. Для этого надо нажать клавишу **E**. Когда вы захотите вернуть ход компьютеру, нажмите **M**.

Нажатием клавиши **D** вы заставите компьютер играть против самого себя.

Изменение хода. Для изменения своего последнего хода нажмите клавишу **B**. Если вы хотите, чтобы компьютер изменил свои последний ход, нажмите клавишу **N**.

Посредством многократного нажатия клавиши **B** можно стереть произвольное количество ходов, вплоть до начала партии. Клавиша **F** вызывает обратное действие: с ее помощью можно повторить ход (ходы), которые были только что отменены.

Повторение. Все ходы, сделанные во время партии, могут быть повторены по ее окончании. Для этого нужно нажать клавишу **R**, и на экране появится шахматная доска в исходной позиции, после чего с интервалом в 2 секунды будут повторены все ходы. Если вы захотите проанализировать какую-либо из возникших во время игры позиций, можно задержать повторение нажатием на любую клавишу. В этом случае вы имеете следующие возможности:

- с помощью клавиши **F** вы можете продолжить анализ до последней позиции, которая имела место в партии;
- последующее нажатие клавиши **R** начнет повторение сначала;
- вы можете продолжать игру с любого момента, на котором задержали повторение; в этом случае сделайте ход обычным способом (или нажмите клавишу **M**).

Установка фигур в определенную позицию. Умение располагать фигуры на доске определенным образом будет вам необходимо, если вы захотите, чтобы компьютер, например, решил шахматную задачу. В любом случае (перед игрой или во время нее) начинайте с нажатия на клавишу **C**, после чего появится надпись CHANGE POSITION (изменение позиции). Пока эта надпись сохраняется, вы можете сделать следующее:

- полностью очистить шахматную доску от фигур — клавиша **A**;
- для того, чтобы установить фигуры на данном поле, необходимо установить на этом поле курсор и нажать соответствующую клавишу:

  K — король; **Q** — ферзь; **R** — ладья;
  B — слон; **N** — конь; **P** — пешка.

Новая фигура заменит другую, если она находилась на этом поле;

- для того чтобы очистить отдельное поле, установите на нем курсор и нажмите на клавишу **U** — «удаление».

Под надписью CHANGE POSITION появится слово WHITE или BLACK — «белые» или «черные», для установки фигур соответствующего цвета. Для смены цвета необходимо нажать клавишу **T**.

Программа также рассчитана для решения шахматных задач, в условиях которых достижение мата предусмотрено в 1, 2 или 3 хода. Для этого установите требуемую позицию, задайте один из проблемных уровней: P1, P2 или P3 — и нажмите клавишу **M**.

Звук. С помощью нажатия клавиши **S** можно отключить звук, возобновляемый при повторном ее нажатии.

Запись партии на принтере или магнитной ленте. С помощью нажатия на клавишу P (появляется вопрос COMMAND?) и затем на клавишу B можно записать текущую позицию. Для записи всех сделанных ходов нажмите P, а затем R. Если вы хотите, чтобы каждый ход отмечался принтером непосредственно во время игры, нажмите клавишу P, а затем T.

Программа дает возможность записать партию на магнитную ленту для последующего ее воспроизведения. Для этого нужно подключить магнитофон, нажать T, затем — S, включить магнитофон и нажать любую клавишу.

Для ввода ранее сохраненной партии нажмите T, затем L и включите магнитофон.

ISS-89



Activision

Игра с великолепной трехмерной графикой. Ваш герой — маленький шарик — оказался заброшенным в лабиринт. Попытайтесь из него выйти. В лабиринте много хитростей и опасностей. На пути на вас будут нападать, и вы можете ответить обидчику огнем. При наступлении на цветные клетки с различными изображениями с вами будут происходить различные метаморфозы. Не наезжайте на потрескавшиеся клетки — вы можете погибнуть.

Управление от джойстика или клавиатуры:

Z, X — влево, вправо; **M, K** — вверх, вниз;
Enter — огонь.

JAMPING JACK



Прыгающий Джек

Imagine

Меня прозвали Прыгающим Джеком. Не знаю почему, наверное, за то, что я постоянно прыгаю, как только появляется такая возможность. Это дело рискованное, так как можно сильно ушибиться, а иногда и даже совсем разбиться, если прыжок не удастся.

В этой игре я продемонстрирую свои возможности. Моя цель — забраться на самый верх, прыгая в разрывы между уровнями. После удачного прохождения первого этапа мне мешают прыгать: Баба-Яга, паровозик, топор, змея, осьминог, самолет и т. д. Советую и вам не встречаться с ними.

Управление:

вправо, влево — прыжок вверх;
" (кавычки) — бег влево;
Space — бег вправо;
Z — остановка, а длительное нажатие вызывает замедленное движение.

После окончания игры, нажмите Enter, чтобы возобновить ее.

JET SET WILLY



Software Projects

Управление:

C.Shift/Break — повторный старт;
Q, E, T, U, O, 5, 6 — налево;

W, R, T, I, P, 7, 8 — направо;
C.Shift, Z, X, C, V, B, N, M, S.Shift, 0, Space — вверх;
A, S, D, F, G — стоп;
H, J, K, L, Enter — продолжение.

Цель игры: вам необходимо на 60 уровнях собрать 83 предмета, без которых невозможно войти в спальню. Среди предметов два как бы двойных и два невидимых, то есть на экране будет всего 79 предметов.

У вас есть возможность перепрыгивать с одного уровня на другой. Правда, иногда это ведет к задержке игры. В таких случаях нажмите **S.Shift** и **Break.**

Другой способ перехода к произвольному уровню. Каждая комната (уровень) имеет номер, код которого в двоичной форме набирается на клавишах **1, 2, 3, 4, 5.** Далее, не отпуская комбинации клавиш **1...5** для перехода на уровни 0...31, нажмите клавишу **9**, а для перехода на уровни 32...60 — клавиши **6** и **9**. Например, переход на уровень SECURITY GUARD-5 (в двоичной форме 5 — 00101) осуществляется нажатием клавиш **1, 3** и **9.**

Если вы считаете, что количества жизней недостаточно, или что предметов, которые надо собрать, слишком много, или хотите изменить место старта, выполните следующее: командой MERGE загрузите бейсик-блок игрушки, потом выполните команды POKE N,M и RANDOMIZE USR addr.

N=34785 M=Max	31 количество жизней;
N=35899 M=0	бесконечная жизнь;
N=41983 M=256	количество предметов;
N=34795 M=0...60	выбор начальной комнаты.

JETPACK



Реактивный упаковщик — **Ultimate**

Вы были посланы федерацией космических исследований к звезде Альфа Центавра на поиски гуманоидной цивилизации. Успешно закончив поиски, вы спешите с этим сообщением на Землю. К сожалению, у вас осталось слишком мало ракетного горючего, чтобы одним броском добраться к матушке-Земле и родному дому. Возвращаясь назад, вы совершили вынужденную посадку на одной из планет. При этом не обошлось без поломок. Теперь, используя свой опыт, вы из обломков корабля монтируете космический катер, добываете для него горючее, запасаетесь едой и отправляетесь на следующую планету, так как космокатер не способен совершать дальние перелеты. Именно так, от планеты к планете, можно попытаться достичь Земли.

Однако сборка космокатера, добыча горючего и пищи — не совсем безопасные мероприятия. Вам приходится работать на этих планетах, отстреливаясь из бластера от самых разнообразных хищников. Если они прикоснутся к вам, то вы погибнете.

Собирая катер, вы берете среднюю часть ракеты и устанавливаете ее на основание, затем проделываете то же самое с носовой частью. Чтобы их взять, нужно просто войти в позицию этой части. Когда вы изготовите ракету, соберите баки с топливом и погрузите их в нее.

Не забудьте прихватить еду, боеприпасы для бластера и т. п. Для этого вы берете их и просто пролетаете над ракетой.

Когда ракета будет готова к старту (она начинает мигать), спускайтесь на поверхность и бегите к ней. Как только вы войдете, ракета стартует.

После загрузки программы на экране появляется таблица. Нажмите соответствующие клавиши:

1 — один играющий; 2 — двое играющих;
3 — клавиатура; 4 — Kempston-джойстик;
5 — старт игры.

Вашему космическому разведчику дается 5 жизней.

Управление:

Q...P — вверх; Z, C, B — влево;
A...L — огонь; X, V, N — вправо.

Для возобновления игры нажмите **5**.

JOE BLADE 2



Джой Блэйд 2 — Plauers/Interseptor, 1988

По окончании загрузки программа выводит главное меню:

1 THE PLOT (инструкция); 3 THE GAME (начало игры).
2 CONTROL (управление);

Выбрав 2, вы сможете установить управление:

1 Kempston-джойстик; 3 Клавиатура.
2 Sinclair-джойстик;

Управляющие клавиши:

Q — влево; Q — вверх; P — вправо; A — вниз;
M — прыжок.

Работа джойстиком без нажатия кнопки задает направление движения; при нажатой кнопке — удар ногой в прыжке; просто кнопка в нейтральном положении — прыжок.

Итак, 1995 год. Города захвачены панками и магерами. Граждане не могут выйти на улицы. Вы должны спасти родной город от разбушевавшихся молодчиков. Ваш боевой потенциал невелик: удар ногой в прыжке, любимый и пока единственный прием Джоя Блэйда. Впрочем, одного точного удара вполне достаточно: панк, получив по голове, отправляется в мир иной, оставляя в наследство 200 очков.

На улицах встречаются и мирные жители. Через них желательно перепрыгивать, так как столкновение с ними переносит вас в подыгру (Subgame), а она требует определенных навыков. В подыграх необходимо, пользуясь клавишей **огонь**, совместить значение эталонного кода, находящегося в левом нижнем углу панели, с появляющимися в центре экрана знаками. До третьей подыгры это сделать легко, далее — сложнее. На подбор кода отводится 60 секунд, в противном случае наш герой погибнет. По окончании подыгры для выхода из нее нажмите любую клавишу.

У вас жесткий лимит времени — 10 минут, но подобрав на улице подпрыгивающий будильник, вы установите таймер (в левом верх-

нем углу экрана) в начальное значение, то есть снова получите 10 минут. В начале игры вам дается 20 ключей, они нужны для того, чтобы открывать двери в некоторых проходах, соединяющих улицы. По ходу игры вы должны подбирать мусорные баки (Dustbins). Собрав очередные 5 штук, вы получите 10 дополнительных ключей и 500 призовых очков. Число ключей, собранных мусорных баков и спасенных граждан отражается в правом нижнем углу экрана (житель считается спасенным, если вы выиграете подыгру).

Для передышки и продолжения игры достаточно нажать **Break**.

JUDGE DREDD



Судья Дредд **Melbourne House**

Вам предоставляется возможность побывать в 21-м веке. Дредд входит в состав отборного отряда офицеров охраны правопорядка, уполномоченных предотвращать предполагаемые преступления.

Игра сделана в виде мультфильма. Вы можете бежать по тротуару, стреляя во все движущееся, пропустив вперед предполагаемого преступника. Нажимая кнопку, вы бросаете гранату и убиваете его. Это предотвращение преступления. Mega City One — это обширный современный город с высокими зданиями, дорогами, городскими блоками, этими конструкциями, где в одном доме больше людей, чем в маленьком городе. В такой тесноте характеры портятся гораздо быстрее, убийства рассматриваются не как преступления, а как незначительные события. А вот курение и захламление достигли таких размеров, что являются серьезными преступлениями.

Игра начинается с панорамы Mega City One. Жилые блоки имеют множество окон. Каждое окно показывает какое-то преступление в действии. Иллюстрация в окне дает возможность взглянуть на инцидент. Как новый судья, вы можете не захотеть в начале своей деятельности рассматривать вооруженный грабеж, в то время как прежний совершенно спокойно ходил в опасных зонах с целью значительного уменьшения преступного населения. Когда вы решите, какую часть города вы хотите посетить, то укажите соответствующий блок в своем DREDD SELECTION LOGO и нажмите **огонь**. Следующий экран покажет сцену с вами, стоящим на платформе. Ниже вас находятся горожане, они слабые, поэтому умирают от одного удара. Преступники гораздо прочнее. Они так усовершенствовались за годы беззакония и социального давления, что стали пуленепробиваемыми, и понадобится много ударов, прежде чем они упадут. Когда вы нанесли удар, вы должны вернуться в меню и решить, куда отправиться в следующий раз.

Большинство частей города представлено комически. Подземные переходы наиболее опасны. Там вы найдете множество странных вещей. Самую большую опасность представляют роботы-собаки. Их укусы смертельны. Пули на них не действуют. Эта игра очень забавна, но нужно уметь принимать решения. Действие воспринимается как комическое, счет отображается на экране.

В вашем распоряжении переопределяемая клавиатура или джойстики: Kempston, Sinclair (Interface 2), Cursor.

Оператор POKE 24934,24 даст вам бесконечную жизнь.



JUGGERNAUT



CRL

Это имитация езды на грузовике по городу. Цель игры — попытаться собрать груз. Он включает в себя фрукты, овощи, пиломатериалы и уголь. Вы должны взять их столько, сколько приказал ваш шеф.

Ваш путь начинается в случайно выбранном месте, отмеченном на корте мигающим квадратом. Включив первую передачу и надавив на газ, вы сможете стронуть грузовик с места. Если поедете слишком быстро, то врежетесь в стену или деревья.

Первым делом вы должны найти телефон и позвонить в контору, используя опции главного меню. Возникнет карта и вы увидите, где можно получить груз. Чтобы загрузить грузовик, вы должны въехать задним ходом в бокс и выбрать в меню изображение, обозначающее загрузку.

Хотя имитация и напоминает реальную жизнь, вы можете закончить игру с чувством легкого разочарования: графика довольно скудная и движение медленное. Не удивительно, что фирма CRL не поместила больше машин на дорогу: с ее методами обработки прерываний это привело бы к полной остановке процессора. Таким образом, грузовик движется по пустынной дороге. Если выбирать имитационную игру, вряд ли вы отдадите предпочтение этой.

KAMIKAZE



Камикадзе

Astral

Смертнику-камикадзе устроили труднейшее испытание. На новейшем скоростном истребителе он должен за определенное время пройти над территорией, хорошо защищенной зенитными установками, радарами, ракетами класса «земля-воздух» и стационарными спутниками, затем благополучно пролететь тоннель, который также напичкан техникой. На этот полет ему отводится три попытки. Ракеты, зенитные установки и стационарные спутники он может по пути уничтожать, используя свои ракеты и бомбы.

Управление:

A	— вверх;	**Z**	— вниз;
S.Shift	— бомбометание;	**Break**	— ракеты.

Чтобы начать игру, задайте для камикадзе скорость полета: **F** — быстро, **S** — медленно.

За уничтожение ракет, спутников и зенитных установок начисляют премиальные очки:

за ракету 20
за зенитную установку 10
за стационарный спутник 30

В нижней части экрана указывается премиальный счет, количество оставшихся попыток и уменьшающаяся по длине полоса, указывающая оставшееся время.

KARNOV

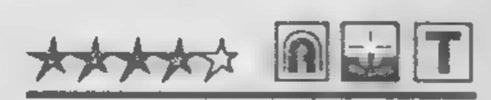


Electric Dreams

Ваша задача — собрать воедино куски карты сказочного королевства, находящиеся каждый на своем уровне. Несколько советов: все, что движется, нужно расстреливать или от него убегать. Предметы, кото-

рые вы берете, появляются в нижней части экрана. Ими можно воспользоваться, нажав клавишу Y. Так, залезая на лестницу, можно набрать множество предметов, висящих в небе и первоначально не видимых.

KAT TRAP



Psion Computers

Управляемый вами робот-исследователь оказался на совершенно незнакомой и враждебно настроенной планете. Имея солидный запас энергии, он начинает свой путь из космопорта (SPACEPORT). На первых же шагах робот сталкивается с многочисленной бандой аборигенов, все члены которой при встрече, не задумываясь, открывают огонь. Приходится принимать бой, хотя у вас в запасе лишь автоматический пистолет. Правда, по пути можно найти массу полезных вещей: разнообразное оружие и боеприпасы, батарейки (они пополняют запас энергии), лягушек (это дополнительные жизни) и т. д. Робот может делать огромные прыжки (почти летать), но ведя войну с бандитами и создавая запас оружия и боеприпасов, лучше избегать таких полетов.

Если будет возможность, то потренируйтесь в метании гранаты: это самый неудобный в обращении, но мощный вид оружия. Для ее броска нужно остановить робота и нажать клавишу **огонь**. Граната полетит в том направлении, куда двигался робот перед остановкой.

Следующий этап — разрушенный город (THE RUINED CITY). Идти через него чрезвычайно сложно из-за странных существ, очень похожих на мячи. Они пихают вас назад, а разбивать их можно только точными бросками гранат. Более уязвимы и менее опасны черные мячи, летающие по воздуху, но так как контакт с ними тоже отнимает энергию, рекомендуем расстреливать их из пистолета. А вот с черными лапами, высовывающимися иногда из люков, сделать вообще ничего не удается, остается только не попадаться им.

Из города вы попадаете в сожженный лес (THE CHARRED FOREST), и основным вашим оружием становится водяной пистолет (H2O), ведь бороться теперь приходится с огнями, головешками (они очень похожи на черных каракатиц) и ртами-капканами. Водяной пистолет отлично уничтожает огни, а вот если не найдете способа борьбы с капканами и головешками, то придется прыгать через них.

В конце леса нужно забраться на платформу лифта и подняться на ней к озеру (THE LAKE). Смело шагайте в воду, робот прекрасно приспособлен к преодолению водных препятствий. Но не забудьте переключить оружие: в путешествии по дну вам надо использовать подводное ружье. Острога, вылетающая из него, с одного попадания убивает черных рыб, а вот через светлых рыб опять придется прыгать, если, конечно, не научитесь каким-либо способом бороться с ними.

Лифт у другого берега озера снова поднимет робота на поверхность, и он окажется в сухой каменистой пустыне (THE DRY ROCKY DESERT), где его уже давно поджидают какие-то невероятные существа и уже знакомые мячи и капканы. Совершенно невозможно выжить в этом переполненном врагами аду, который почему-то именуется пустыней. Ну а если сможете уцелеть здесь, то прорветесь и дальше. Да не покинет вас удача!

В игре предусмотрено управление от клавиатуры или джойстика (Kempston, Sinclair-джойстик). Назначить его управление можно при каждом старте игры. Можно или переназначить клавиши, или воспользоваться стандартным набором:

O	— влево;	**P**	— вправо;
Q	— прыжок;	**A**	— приседание;
Space	— огонь;	**Enter**	— выбор/смена оружия.

При управлении от джойстика весь нижний ряд клавиатуры служит для переключения имеющихся у вас видов оружия.

В ходе игры вверху экрана выводится:

- собранное оружие (включенный вид оружия выделяется цветом);
- количество имеющихся жизней (первоначально — 5);

В низу экрана:

- текущий результат;
- рекорд дня;
- количество гранат;
- запас энергии (в виде цветной полосы).

"Питер", В. Овечкин

KICK BOXING

Удар боксера — **Firebird**

Наверняка, вы знакомы с «французским» боксом.

Полем боя для двух соперников служит ринг. На посыпанной песком огороженной арене двое бойцов ведут схватку. Одним боксером управляете вы, другим — компьютер.

За умелое ведение боя вам начисляются очки (фиксируются удары, нанесенные сопернику).

После загрузки программы появится поле для выбора имени. Управление для игры выбирается клавишей **Enter** (клавиатура или джойстик). Для выбора буквы имени необходимо нажать кнопку джойстика (или клавишу **Enter** при управлении с клавиатуры). После набора имени выберите строчную букву **E** для старта игры.

При управлении джойстиком перемещения бойца определяют различные положения ручки управления, а одновременное с ним нажатие кнопки обозначает возможные виды ударов.

KICK OFF



Неплохая имитация футбола. Можно играть вдвоем или с компьютером. В меню выбранный пункт отображается темным цветом, выбор осуществляется нажатием на клавишу **Space**. После выбора количества игроков вы увидите меню: пробная игра, пенальти, игра, футбольная лига, продолжительность матча.

Управление:

Q — вверх;	**Space**	— выбор, удар;
A — вниз;	**огонь и влево/вправо**	— прыжок.

Стрелка указывает направление удара при нажатии **Space**.

В режиме футбольной лиги вы перемещаете указатель и устанавливаете, за какие команды должен играть компьютер. В самой нижней строке экрана есть дополнительное меню:

MOVE — перемещение (0 или P);
CHOOSE — выбор (Space);
LOAD — загрузка с ленты новой турнирной таблицы;
CONTINUE — продолжить;
SAVE — сохранить на ленте таблицу;
QUIT — выход в начальное меню;
MODIFY — изменения в таблице;
DONE — все нормально.

Вы управляете игроком, который стоит ближе всех к мячу. Когда начнете игру, на экране появится: игрок; класс команды (интернациональная, национальная, резерв, молодежная, воскресный клуб); затем идет выбор команды: оборона — средняя линия — нападение. Следующий шаг — выбирается уровень игры вашей команды (отличная команда или посредственная).

KILLER TOMATOS



Томаты-убийцы

Я Смиффи — сборщик лекарственных трав и редких растений. Я нанялся обработать огород одного господина, а в уплату за это мне разрешили собрать на огороде уникальные растения и для себя. Осторожно! Нужно оглядываться как можно чаще по сторонам. Оказывается, работать на этом огороде далеко небезопасно. На вас все время пытаются напасть помидоры, кабачки, грибы. Особенно опасны томаты-убийцы. Кроме того, ваша задача осложняется тем, что вы должны не только остерегаться разбойников, но и быть очень аккуратными и не затоптать грядок хозяина. Иначе он будет очень недоволен, и, чтобы искупить свою вину, придется дольше работать на огороде.

За каждый сорванный цветок (лекарственное растение) Смиффи начисляется 100 очков. Всего ему дается пять жизней. После набора соответствующего количества очков вам предложат внести свое имя в таблицу лучших результатов.

После загрузки программы нажмите клавишу **O**, и перед вами появится основное меню:

0...9 — старт игры;
I — инструкция;
D — табло с действующим персонажем;
S — выбор управляющих клавиш.

Если вы нажали цифры от **0** до **9**, то в программе предусмотрены следующие управляющие клавиши:

5 — влево; **6** — вниз; **7** — вверх; **8** — вправо;
H — останов.

Но вполне вероятно, что вам покажется неудобным такое расположение клавиш и вы захотите выбрать свои — нажмите **S**, и появится следующее меню:

1 — клавиатура; **2** — Kempston-джойстик;
3 — выбор клавиш управления.

Нажмите клавишу 3, и на экране появится:

? — вправо; ? — влево;
? — вниз; ? — вверх;
? — останов.

Замените знак вопроса на устраивающие вас клавиши, а затем нажмите 1.

Если вы хотите увидеть действующие лица, то нажмите D, а чтобы возвратиться к основному меню, нажмите E.

KING'S QUEST



Королевские поиски

Эта игра — легенда. Легенда о приходящем в упадок королевстве и о молодом сэре Грэхеме (Graham), который должен вернуть ему былую красоту. На троне восседает король Эдвард Добрый, очень старый и больной. Такой старый, что не может подняться со своего золотого трона. Поэтому королевство все больше разоряется, и король выбрал молодого Грэхема как достойного преемника трона. Чтобы доказать, что он достоин такой чести, ему необходимо добыть 3 магических предмета — зеркало, показывающее будущее, щит, защищающий от любого оружия, и сундук, полный денег. В помощь Грэхем имеет только собственную ловкость.

Для любителей быстрее закончить игру пригодится шпаргалка.

1. Передвинь камень (Move Rock) F-3 и достань из дыры стилет (Take Dagger).
2. В E-1 прыгни в колодец (Enier Well), плыви, а потом ныряй (Dive). Заплыви в дыру с левой стороны, подойди к дракону и брось в него стилет (Throw Dagger).
3. Возьми зеркало (Mirror) и вернись на поверхность, взбираясь по веревке (Climb Rope).
4. В E-3 залезь на дуб (Climb Three), возьми из гнезда яйцо (Egg) и осторожно спустись.
5. В D-6 сорви клевер (Take Clover) и иди в D-8.
6. Встань в центре и в нужный момент подпрыгни (Jump), чтобы ухватиться за птицу.
7. Упадешь на остров, с A-4 возьми гриб (Mushroom) и запрыгни в дыру в A-5.
8. Крысе дай яйцо (Give Egg) и открой дверь, сойди вниз, возле трона стоит щит (Shield), который необходимо взять.
9. Пойди влево к дыре, съешь гриб (Eat Mush Room) и пройди через нору; окажешься в B-2.
10. Под деревом в C-3 возьми шишку (Walnut), раскрой ее (Open Walnut). Открытой дай троллю на мосту в C-6.
11. Заговори с гномом (Speak Gnome) в B-6, он предложит отгадать его имя. Ответь IFNKOVHGROGHPRM и получи фасоль (Beans).
12. Посади фасоль в болотце в B-8 — вырастет большое фасолевое дерево. Войди на вершину и пойди вправо.
13. Встань за дерево так, чтобы великан тебя не видел, и подожди, пока он заснет. Тогда подойди к нему и возьми у него сундук.
14. Вернись в замок, подойди к королю и низко ему поклонись (Bow King).
15. Король поднимется с трона, чтобы тебя поприветствовать, но упадет и умрет. Подойди к трону, ты уже король.

Конечно, больше удовольствия получаешь при самостоятельном ведении игры, но это почти невозможно.

Те, кто захочет попробовать, должны будут посвятить этому минимум неделю. Пригодится знание английского, словарь также будет полезен. Хорошо также будет ознакомиться с приведенными ниже подсказками и бросить взгляд на таблицу размещения предметов:

- миска, лежащая в C-4, сама заполняется гуляшом после произнесения заклинания FILL. Дровосек за полную миску даст скрипку, на которой можно будет играть;
- крыса также не побрезгует золотой шишкой, а тролль примет также сумку с брильянтами. Пещера в D-8 завалена валуном. Отодвинет его дракон, убегающий от воды, которой можно его облить;
- вместо того, чтобы ждать, пока великан заснет, можно убить его из пращи, заряженной камнем;
- король гномов имеет скипетр и щит, однако чтобы войти в его королевство, надо иметь четырехлепестковый клевер;
- у волшебницы в шкафу есть отличный сыр (швейцарский). И если отгадаешь имя гнома, то он дает ключ, которым можно открыть туннель в D-3, ведущий в облака;
- в лесу бегают разные существа: лесовик (убивает), карлик (ворует добычу), волшебник (морозит), волшебница (запирает в доме), эльф (дает перстень-невидимку), колдунья (охраняет мост), гном (шляется вокруг логова), птица (переносит на остров), коза (пасется в загоне).

Ко всему прочему, в пещере управляет дракон, в облаках — великан, в доме — дровосек с женой, а в подземельях — крысы и гномы. Звери, находящиеся в лесу, не опасны, когда за рыцарем идет коза. Нужно приманить ее морковкой, сорванной в поле.

Если Грэхем упадет в воду, то утонет через 5 секунд, если не поплывет. Под водой он может находиться только 20 секунд.

Некоторые функции могут выдаваться автоматически, например:

3 — запись позиции;
5 — воспроизведение записанной позиции;
7 — начать игру с начала;
9 — повтор последней команды;
O — прыжок;

Войдя в помещение, прежде всего осмотрись (Look Around), также пригодится внимательный взгляд на предметы.

Не используй слов «до», «от», «для», «с», «на» и т. д. Они опускаются. Например, команда SPEAK KING делает то же, что и SPEAK TO KING.

Что?	Где?	Для чего?
фасоль (Beans)	B-6	посадить в B-8
миска (Boul)	C-4	отдать дровосеку в A-1
ведро (Busket)	E-1	наполнить водой
морковка (Garrot)	E-5	съесть или отдать козе
сыр (Cheese)	C-1	съесть
сундук (Chest)	B-8	в тучах для короля
клевер (Clover)	D-6	защитит от гномов
стилет (Dagger)	F-3	обрезать ведро, убить дракона
яйцо (Egg)	E-3	отдать крысе
скрипка (Fiddle)	A-1	играть
ключ (Key)	B-6	открыть дверь в D-3

8. Зак. № 283

зеркало (Mirror)	E-1	в колодце для короля
гриб (Mushroom)	A-4	уменьшает
записки (Note)	C-1	читать
камни (Pebbles)	B-4	стрелять из пращи
сумка (Pough)	F-8	отдать троллю
перстень (Ring)	D-4	делает невидимым
скипетр (Sceptre)	A-5	в подземелье это твое
щит (Shield)	A-5	в подземелье для короля
праща (Sling)	B-8	в облаках убить великана
шишка (Walnut)	C-3	дать троллю
вода (Watter)	озеро	пить или облить дракона

KLAX



Hit Squad

Отличная идея пришла в голову программисту, написавшему Klax. Эта игра позволяет получить массу удовольствия хорошему игроку.

Можно сказать, что Klax — не очередной вариант Тетриса, а принципиально новая игра. Прекрасная трехмерная графика, аккуратные спрайты, неплохая идея объединены создателями программы. В чем же суть? Разноцветные плиты приближаются к вам, кувыркаясь на конвейере. Перемещая джойстик влево и вправо, нужно ловить плиты и сбрасывать их в один из пяти бункеров в определенном порядке для образования клаксов. Клакс — это три плитки одного цвета с одинаковым рисунком, уложенные по горизонтали, вертикали и диагонали. Есть также переливающиеся всеми цветами плитки, которые подходят к любому цвету.

В начале игры вам нужно задать уровень сложности, получить задание и заказать премию на случай выигрыша. В качестве задания компьютер просит собрать определенное количество клаксов, например, 15 диагональных или набрать 25000 очков и т. д.

Советуем начинать игру на 3-м уровне, если вы хотите попасть в таблицу рекордов.

Есть дисковая версия программы Klax, которая позволяет сохранять таблицу рекордов на диске. Мало программ пока выполняют эту функцию, а ведь чертовски приятно показать свое имя в первой строке.

Управление: определяемая клавиатура.

Your Sinclair, 8, 1992, перевод В. Голиней

KNIGHT LORE



Ultimate, 1984

Задачей игры является освобождение знаменитого путешественника Сабревульфа от лежащего на нем заклятия. В течение дня все хорошо — Сабревульф жив и здоров. Однако когда наступает ночь и на небе показывается луна, заклятие начинает действовать: наш герой превращается в страшного вурдалака. Если в течение 40 дней и ночей ему не помочь, он навсегда останется монстром.

Нужно провести Сабревульфа через все комнаты полного опасностей замка и найти волшебника Мельхиора, который, по обыкновению всех магов, варит в котле волшебные зелья. Одно из них может освободить Сабревульфа от заклятия. К сожалению, Мельхиор очень

стар и не может сам искать по закоулкам замка составные части для нужного зелья, но он подсказывает, что ему необходимо для того, чтобы зелье набрало силу.

Итак, Сабревульф должен пройти по всем лабиринтам и подвалам замка в поисках необходимых ингредиентов (бутылки, кристаллы, башмаки и т. п.). Преодолевать встречающиеся препятствия довольно трудно. Жизни нашего героя угрожают вооруженные стражники, привидения, а также невинные на первый взгляд прыгающие шарики и блуждающие огоньки. Везде сверкают отравленные острия, падают на голову тяжелые шары, лестницы проваливаются под ногами или вообще рассыпаются в прах.

В информационной части экрана содержится календарь, отсчитывающий время: символ небосклона с передвигающимися по нему солнцем или луной. Тут же показываются предметы, которые имеет Сабревульф, а также количество оставшихся превращений.

Управление:

первый ряд клавиш	— забирать и оставлять предметы;
второй ряд клавиш	— прыжок;
третий ряд клавиш	— движение вперед;
четвертый ряд клавиш	— поворот налево или направо.

KNIGHT RIDER



Рыцарь-всадник — **Hewson**

В этой игре вы играете роль Майкла Найта, который на своей супермашине K.I.T.T. сражается с несправедливостью.

В игре присутствуют элементы стратегии. Все задачи тем не менее похожи: цель их заключается, в основном в гонке, на супермашине.

Игра начинается с выбора задачи. Имеются три экрана, на которых развивается действие.

1-й экран — это карта с нанесенными на нее дорогами, доступными для K.I.T.T. Вы вводите пункт назначения и начинаете путешествие. Если поблизости есть дома, вы можете заходить в них и осматривать.

Следующий экран — трехмерная перспектива гонок. Это главный экран игры. Из-за горизонта постоянно появляются вертолеты и запускают ракеты в K.I.T.T. Те, кто сам попробует вести на бешеной скорости супермашину, поймут, что в этот момент не остается времени отстреливаться от противника. К счастью, в вашем распоряжении талантливый штурман Джон, которому можно поручить одну из этих задач.

Графика на этой стадии игры не очень впечатляющая. На экран выводится информация о скорости, оставшемся времени, неполадках автомобиля и состоянии лазера. Устройство, которое показывает расстояние, называется SKOD.

Если вам не удается прибыть в назначенную точку до истечения отпущенного срока, то на экране вновь появится карта. Вам предстоит выбрать либо следующее путешествие, либо зайти в здание и обследовать его. Если вы решились на второе, то перед вами появится план базы. Цель этого раздела игры — комната на противоположной стороне базы. Нужно пройти мимо охранника и преодолеть другие препятствия, чтобы найти в последней комнате записку, в которой вам укажут следующий пункт назначения. После этого в машину — и все сначала!

KOKOTONI WILF



Кокотони Вильф Elite

Выпяченные мускулы и пара крыльев делают Кокотони Вильфа не похожим ни на кого героем, летающим с тех пор, как первые захватчики-инопланетяне вылупились из яиц на земной поверхности.

Его задача — найти утерянные кусочки амулета для волшебника Ульриха. Это непростое дело. Его могут убить трезубцем или раздавить инопланетным яйцом, его может сбить летучая мышь. Все эти трудности подстерегают героя в нескольких временных зонах на шести уровнях, где он ищет сказочный амулет дракона.

Графика так же примитивна, как и динозавры, населяющие верхние уровни, но сам процесс поиска захватывает. Ловкость и мастерство потребуются Вильфу на нижних уровнях игры, чтобы уберечься от доисторических аллигаторов, плавающих по подземным туннелям, и от ударов ночных чаек.

Отсутствие оружия, чтобы наносить ответные удары, может кого-нибудь из вас огорчить, но для тех, кто любит стратегическую игру и найдет безопасный угол экрана, чтобы немного подумать, игра представляет несомненный интерес.

KOMPLEX

★★★★☆

Комплекс-сити Legend, 1985

Умные и симпатичные пришельцы построили на Земле город Комплекс — огромный лабиринт для испытания возможностей человека. Естественно, вы принимаете вызов — и вот вы уже в лабиринтах города, чтобы показать пришельцам, усомнившимся в человеческом превосходстве, на что вы способны.

Поначалу игра кажется слишком простой, но то, что ждет вас дальше, в полной мере окупит ваши затраты времени. Город Комплекс — это сложная система туннелей, содержащая более 65 тысяч пересечений. Вы можете ввести название лабиринта и тогда, каждый раз, когда вы будете использовать это имя, вы попадете в тот же самый лабиринт.

В помощь вам дан набор экранных сканеров. Сканеры дальнего и ближнего действия показывают, как далеко вы находитесь от целей. Всего нужно найти 11 целей.

Другой экран показывает, что находится в туннеле прямо перед вами. Можно менять направление движения на каждом пересечении туннелей, либо уходить в гиперпространство.

При переходе в гиперпространство экран внезапно распадается на разноцветные кусочки, некоторые из них оказываются врагами и тут же нацеливают на вас свое оружие. Переход в гиперпространство значительно уменьшает количество защитной энергии, но без этого вряд ли вам удастся закончить игру менее чем за месяц.

Вы также можете сделать небольшие прыжки. На специальном экране состояния показано количество защитной энергии, количество прыжков и счет.

Еще одна удобная вещь — автопилот, который можно включить или выключить в любой момент. Он, правда, не слишком искусен, и вам нужно лишь немного потренироваться, чтобы превзойти его в мас-

терстве. Но на начальной стадии использование автопилота позволит вам быстро освоиться с игрой.

Sinclair User, 10, 1985, перевод В. Мельника

KRAAL



Hewson, 1989

Очень оригинально оформленная игра. Вы управляете маленьким танком, который ползает среди насекомых и стреляет. Некоторые насекомые являются замаскированными инопланетянами. В начале игры их шесть, но затем их число может достигать двадцати. Вам надо убить насекомых-пришельцев, а затем найти и уничтожить их матку. Тем самым вы спасете сказочную принцессу.

Управление — от Kempston-джойстика или клавиатуры.

Внимание! Перед началом игры изучите всю информацию, доступную из меню в заставке, потом она уничтожается.

KRAKOUT



Gremlin Graphics

Есть много игровых программ типа «стена». Эта версия «стены» представляет собой не очень сложную, но интересную и даже с большим юмором игру. Если вы прилично владеете клавиатурой или джойстиком, то можете добиться хороших результатов. После загрузки игры выбирайте себе управление и начинайте играть. Сама игра содержит 100 экранов, и каждый экран вы можете запрограммировать:

1. Положение биты на экране справа или слева;
2. Вы можете задать движение биты по инерции и скорость передвижения мяча;
3. Можете включить или выключить звуковые эффекты;
4. Если вы смогли пройти игру только до первого кодового слова, то не расстраивайтесь. Записав текущее положение на магнитофон, вы сможете продолжить игру с того места, где вы ее окончили.

Во время игры ваш мячик будет разбивать квадратные кирпичики, и некоторые из кирпичиков будут оставлять за собой призы:

B — после попадания в этот бочонок, он взорвется, взорвав с собой еще несколько квадратиков;

E — а когда попадете сюда, то ваша бита станет длиннее в 2 раза;

G — разбив этот приз, мяч станет прилипать к бите, что немного поможет вам в игре;

M — этот приз оснастит вашу биту ракеткой, с помощью которой вы сможете один раз прострелить даже самую толстую стенку кирпичей;

X — этот приз самый желанный — он прибавляет жизнь;

M — этот бочонок раздваивает биту;

S — тоже очень приятный приз. За вашей битой появляется стена, и мяч не может вылететь за пределы экрана, пока вы не разобьете все предметы на этом уровне.

Вверху иногда появляется мигающий квадрат. Если вы успеете поставить биту на него, то вас могут переместить на несколько экранов вперед. Иногда на экране появляется мигающий ромбик,

который будет летать по экрану. Столкновение вашего мячика с ним приводит к раздвоению мячика. Не забывайте также про пчелу, летающую по экрану. Укус этой пчелы означает для вас потерю жизни. Иногда на экране появляется маленький шарик, похожий на ваш мячик, он будет летать точно за мячиком, а когда его догонит, то съест с огромным аппетитом, да еще и выплюнет остатки в вашу сторону (это тоже приводит к потере попытки). Если на экране появился этот шарик, то можете рассчитывать только на мигающий квадрат. Пройдя все 100 экранов игра начинается сначала.

Известный взломщик программ Bill Gilbert написал продолжение этой игры, которая называется Krakout 2. Эта версия отличается от предыдущей только другими экранами и наличием бесконечных жизней.

KRAKOUT 2



Gremlin Graphics

Управляя битой, вы отбиваете шарик, который разбивает кирпичи, располагающиеся слева от биты. Некоторые кирпичики разбиваются не с первого раза, а требуют повторного попадания, некоторые после попадания превращаются в призы, попав в которые, вы получаете дополнительные преимущества. Например, локальный взрыв (B), уничтожающий расположенные вблизи кирпичики, или увеличение размеров биты, возможность пуска снарядов клавишей **огонь** (M), разрушающего все на своем пути, или возможность безбоязненно бросить управление после появления задней стенки (S). Вы можете и просто выбивать дополнительные очки.

Забавные физиономии и предметы, перемещающиеся по экрану, могут и просто изменить направление полета шарика, а могут и принести неожиданный сюрприз. Остерегайтесь пчел, вылетающих из улья — они парализуют управление битой; не попадайте в маленький шарик, иначе появится мерзкая голова и, пережевав вас, выплюнет остатки, а вы лишитесь жизни. За каждые 10000 очков вы получите дополнительную жизнь, а, разбив все кирпичики на одном экране, перейдете на следующий.

Разобраться в хитросплетениях игры вам поможет режим «бесконечной» жизни. Запрос об этом режиме последует в процессе загрузки. После появления меню необходимо длительным нажатием клавиши 1 обеспечить себе «бесконечную» жизнь или нажать 2 для нормального режима.

KUNG-FU



Кунг-Фу

BUG-byte

Игра включает несколько этапов. По мере совершенствования мастерства вы будете открывать для себя все новые и новые грани этой замечательной игры.

Перемещения бойца определяют различные положения джойстика или нажатия клавиш, а одновременное с ними нажатие клавиши **огонь** позволит наносить всевозможные виды ударов.

На первом экране вас ждет внушительного вида мужчина, который вдвое толще, чем вы. Но не бойтесь, воспользуйтесь его неповоротливостью, нанесите несколько точных ударов, и он будет повержен. На втором экране вас ожидает более искусный боец. Прежде всего необходимо увернуться от звездочки, которую он бросит, а затем



действуйте как и раньше, только немного попроворнее и решительнее. Потом вас ожидают вооруженные противники. Постепенно схватка переместится из леса ко дворцу. Враги будут все искуснее, и бороться с ними будет все труднее. Пропускаемые удары уменьшают ваши силы. Это отмечается на верхнем индикаторе-линейке с правой стороны экрана, там же располагается линейка противника.

KUNG-FU MASTER



Мастер Кунг-Фу

U.S.Gold

Томас и Сильвия долго гуляли по кривым улочкам Шанхая. Когда наступил вечер, они решили повернуть домой. Они были близко от цели, когда из темного переулка выскочил помятый тип. В его руке блеснуло острие ножа. Реакция Томаса была мгновенной. Агрессор не знал, что Томас был учеником школы восточных видов борьбы. Хорошо поставленным ударом он выбил нож из руки бандита и сильным ударом в подбородок повалил на землю. Однако это не конец сражения. Со всех сторон на помощь своему коллеге сбегались бандиты. В борьбе Томас не заметил, как связали и унесли Сильвию. В мгновение ока улица опустела. Томас оглянулся в поисках девушки. Не было ни ее, ни нападавших. Томас долго и безуспешно искал Сильвию.

Однажды он получил письмо от господина Икс, из которого узнал, что Сильвия похищена по приказу старого Ниндзи и спрятана в огромном дворце на последнем этаже. Томас прокрался к дворцу. Поблизости не было ни одной живой души. Он осторожно зашел внутрь. Едва он переступил порог, раздался страшный треск, и ворота закрылись. В тот же момент он увидел людей в конце зала. Томас подбежал и ударил в челюсть одного из них. Потом он увидел бегущего на него человека. Томас успел опередить атаку и поверг его на пол. Вдруг из-под земли перед Томасом появился еще один враг, которого Томас также повалил.

Подобных неожиданностей было немало: взрывался цветной огонь, вылетали рои ножей... Ничто не остановило Томаса. Он победил всех и, наконец, очутился перед комнатой старого Ниндзи. Без колебаний он вошел внутрь. Там ожидало его самое серьезное испытание, из которого он также вышел победителем.

KWIK SNAX



Code Masters, 1990

Вариант игры в любимый всеми Pacman, но более изощренный. Ваш герой — маленький человечек — должен собрать все съестное, что находится на экране. При этом он уворачивается от различных опасных движущихся объектов. Разные дополнительные фигуры дают новые возможности: двигать стены, проводить призовую игру без мешающих врагов, добавляют энергию и т. п.

Управление — от Kempston-джойстика или определенных вами клавиш.

LABYRINTH

☆☆☆☆☆

Лабиринт

Silversoft

Цель игры — пройти лабиринт, который вам покажут лишь на некоторое время на экране. Размеры лабиринта вы задаете сами. Программа запрашивает: «Какую ширину лабиринта вы хотите (от 4 до 15)?» Введите число и нажмите **Enter**. Затем: «Какую длину лабиринта вы хотите (от 4 до 10)?». Введите цифру и снова нажмите **Enter**.

Если вы готовы к игре, нажмите Y.

Управление:

7 — шаг вперед;	6 — разворот назад;
8 — поворот направо;	5 — поворот налево;
H — помощь;	G — просмотр сделанных ходов.

Только нажатие клавиши 7 продвигает вас на один шаг вперед, а все остальные разворачивают на одном месте. Если вы нажмете клавишу H, то вам снова на некоторое время покажут лабиринт.

В конце игры появляются следующие сообщения:

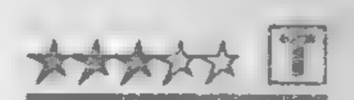
«Вы затратили на ... ходов ... минут ... секунд. Попросили помощь ... раз. Вы набрали ... очков. Хотите ли вы просмотреть, как вы ходили? Нажмите Y, если — да и N, если — нет. Хотите просмотреть еще раз (Y или N).»

Для ускорения повтора нажмите любую клавишу.

«Хотите ли вы играть еще?»

«Вы выбираете тот же лабиринт или новый?» — нажмите соответственно S или N.

THE LAMBERLY MYSTERY



Перед вами текстовая приключенческая игра, построенная на эпизодах из известных рассказов о Шерлоке Холмсе и его приятеле Ватсоне.

Текст читается хорошо (для тех, кто владеет английским) и написан очень живо. Разбиение экрана делает его легко воспринимаемым. Строки состояния хорошо выделяются из остального текста. В них содержится информация о том, сколько у вас осталось денег, о дате и времени суток, текущем счете игры.

Описания предметов и местности достаточно полные. Текущее состояние игры можно записать на ленту, а потом загрузить.

Впрочем, есть и минусы. Может быть, экономия памяти превыше всего, но хотелось бы иметь в игре, например, описание знаменитой скрипки Шерлока Холмса. К сожалению, не всегда можно обратиться к персонажам — они не отвечают.

THE LAST VAMPIRE



Последний вампир

1991

Лабиринт, в котором вашему герою придется немного пострелять. Способ управления определяется тем, какую клавишу **огонь** (на джойстике или клавиатуре) вы первой нажмете. Если выбрана кла-

виатура, то управление осуществляется клавишами **Q**, **A**, **O**, **P** и **Space**. Клавиша **Enter** позволяет сменить используемый предмет.

Когда наступает ночь (это отображается в нижней части экрана, посредине), стрелять не стоит — нужно прятаться от летучих мышей-вампиров.

LAZY JONES



Ленивый Джонс

Terminal

Вам предлагается роль человека, путешествующего по компьютерным залам, расположенным в многоэтажном доме. Это либо обычная стрелялка на тему космических или любых других войн, либо это бар, в котором от вас требуется выполнить довольно странную задачу — поцеловать бармена, подпрыгнув в подходящий момент (клавиша **огонь**). На прохождение каждого зала отводится определенное время, а набираемые очки суммируются. Закончив дела в одном зале, возвращайтесь в коридор, выходя в дверь с надписью EXIT.

Но это еще не все. Во время путешествия по коридору с дверьми, ведущими в компьютерные залы, вас будет преследовать кресло, которое необходимо каждый раз перепрыгивать, либо скрываться за одной из дверей.

Управление:

1 — клавиатура; **2** — джойстик.

LC



Стартуют два мотоциклиста. Нужно запутать противника своей траекторией. Постарайтесь не врезаться в стенки полигона и препятствия в виде неожиданно появляющихся кубиков. Тот, кто первым врезается в препятствие, проигрывает.

Играть можно и вдвоем.

Управление:

Для первого игрока

1 — вверх; **Q** — вниз; **Z** — влево; **X** — вправо.

Для второго игрока

0 — вверх; **O** — вниз; **N** — влево; **M** — вправо.

Для запуска игры нажмите **P**. На экране появится сообщение: «Какая скорость нужна?» Наберите на клавиатуре компьютера цифру от 0 до 9. Затем появится вопрос: «Сколько человек играет, один или два?» Ответьте набором соответствующей цифры на клавиатуре компьютера.

LEAPFROG



Прыгающая лягушка

CDS Microsystems

Лягушонок на шоссе. Его цель — благополучно перебраться через оживленное шоссе, по которому движутся машины.

Управление:

5 — влево; **6** — вниз; **8** — вправо; **7** — вверх;
S — старт игры.

Для возобновления игры нажмите **S**.

LED STORM



Вам предстоит преодолеть девять этапов гонки на автомобиле по очень насыщенным автомагистралям будущего. Само собой, при этом придется преодолеть множество различных препятствий.

Старт игры — в столичном городе, и ваша задача — достичь контрольного пункта в конце этапа за один прием. Выполнить задачу мешают автомобили разных размеров, лягушки, лужи воды и разлитого масла, огромные пропасти, появляющиеся внезапно на пути.

Хотя машина не имеет оружия для самозащиты, есть довольно приятная возможность подпрыгивать в воздух и давить все, что оказывается снизу при приземлении. Текущий уровень нужно пройти до того, как кончится горючее, иначе — конец игры. К счастью, по пути попадаются канистры с горючим и энергетические таблетки. Их нужно собирать, что позволит вам уехать подальше.

LEGIONS OF DEATH



Легионы смерти — Lothlorien, 1987

Рим и Карфаген схватились в жестокой войне за обладание торговыми путями в Средиземном море. К успеху в этой длительной и изнурительной войне придет тот, кто обеспечит контроль за основными проливами.

Игра для двоих, но в нее можно играть и с компьютером. Ваша задача — разгромить корабли противника, но в то же время обеспечить надлежащую охрану собственных портов. Успех в игре зависит от ваших способностей проводить военные операции на обширных просторах, а также от умения принять правильное решение в сложных ситуациях, когда время на решение ограничено, а от правильного выбора стратегии зависит многое.

Оригинальный подход, необычный для стратегических игр, состоит в том, что вам самому предлагается назначить условия победы. Это может быть количество захваченного золота, количество уничтоженных кораблей противника или размеры захваченных территорий. Благодаря такой возможности, у вас появляется способ регулировать продолжительность игры и уровень ее сложности.

Игра состоит из нескольких этапов. На первом этапе ваша задача — построить и оснастить флот, а также нанять экипажи. Для этого вы имеете 1000 единиц золотого запаса. Выбор корабля производится из 5 предлагаемых: от быстроходной, но слабо защищенной бирены до могучего и неповоротливого гентареса. После того как корабль выбран, он оснащается парусами, надстройками и пр. Среди различных модификаций снаряжения вы можете выбрать даже специальный прочный настил, идущий вдоль борта, предназначенный для облегчения абордажа вражеского корабля в рукопашном бою (CORVUS). Правда, надо иметь в виду, что он точно также упрощает и вторжение на ваш собственный корабль.

На этом этапе игры так много возможностей для выбора, что он может и затянуться, особенно если вы играете в первый раз и еще не научились ловко порхать между пиктограммами.

На следующем уровне вам надо расположить свои суда в Средиземном море. Здесь все происходит просто, если учесть, что в вашем

распоряжении две карты: крупная карта Средиземного моря и мелкая локальная карта зоны боевых действий.

После этого наступает самая трудная часть игры — сражение. И здесь опять вы перемещаете свои суда, с помощью пиктограмм отдаете им приказы. Когда суда вступают в ближний бой, то в нижней трети экрана детально изображается картина схватки.

ZX Ревю, 1991

LEVEL-5



Уровень 5 — **Mastertronic**

Вам необходимо обезвредить планету «пятого уровня». Нужно очистить ее от всякой нечисти! Борьба происходит на четырех этажах. Перейти на любой из них можно, воспользовавшись лифтом. На мигающих квадратиках можно пополнить «жизнь» и энергию (нажав **огонь** и **Q** или **A**). На квадратах со знаком «зеро» можно посмотреть карту и получить другую дополнительную информацию.

Управление: стандартный набор.

LICENCE TO KILL



Лицензия на убийство

Многие, вероятно, помнят этот фильм про похождения легендарного агента 007 — Джеймса Бонда. Профессиональный разведчик, он сражается с террористами на всех континентах и неизменно выходит победителем из самых жутких передряг. Смелость и решительность, способность не терять голову в момент опасности помогают ему.

В игре вы должны доставить в разведцентр секретные документы, которые содержат чрезвычайно важную информацию, причем все действия происходят на вражеской территории, буквально напичканной военными и техникой. Пули роями летят со всех сторон, и приходится передвигаться большими зигзагами, чтобы избежать нападения.

У игры есть замечательные свойства, делающие ее крайне привлекательной: очень красивая графика (прорисованные до мелких деталей дома, «рваные» воронки от взрывов и т. д.), а также то обстоятельство, что одиночные пули не вызывают летального исхода. Только попадание 10 выстрелов заставит вас отдать богу душу. Немаловажная деталь при переходе на следующий уровень — все повреждения восстанавливаются, что позволяет в некоторых случаях сознательно лезть под пули.

На первом уровне Джеймс Бонд летит на вертолете над базой ПВО. Через базу проходит дорога, по которой проезжает машина с документами. Для похищения документов надо сначала расстрелять машину с вертолета. Скорость вертолета зависит от высоты, на которой он летит. Машина имеет приличную скорость, и догнать ее можно только летя очень низко, однако опасность столкновения с ограждением дороги или зданием резко увеличивается. Автомобиль бронированный и для его разрушения надо немало пострелять, при этом не забывая уворачиваться от огня ПВО.

Пролетев определенное расстояние, вы телепортируетесь на землю и воюете уже с пехотой противника. Запас патронов у вас ограничен, но обычно затруднений не возникает, поскольку на месте некоторых убитых солдат остаются лежать рожки с патронами. Собирая их, вы пополняете свой запас. Несколько необычно задается направление стрельбы: одновременно нажав **огонь и вправо**, перемещением прицела выбираете нужное направление. На первый взгляд, это создает определенное неудобство, однако таким способом очень легко стрелять из-за какого-либо укрытия, или можно выбежать, не разворачиваясь, выстрелить, и снова скрыться. После трех попаданий в бочку она взрывается и убивает всех близлежащих врагов, не нанося вам никакого ущерба. Неприятель не может подбить бочку, и за их завалами можно смело прятаться, не опасаясь взрыва.

После преодоления наземного участка суши вы плывете по реке и стараетесь закинуть трос на самолет. Если вы это сделаете, то через несколько секунд перейдете на 4-ый этап, в противном случае трос будет потерян, и его вновь понадобится отбирать у проплывающих мимо людей. Совместите свое изображение с другим пловцом, и трос у вас! Справа загорится соответствующий индикатор. Вторичное нажатие **огонь** — бросок троса по ходу движения. Случайно не напоритесь на проплывающие лодки — это приведет к потере жизни.

Четвертый уровень — гонка на грузовиках по дороге к разведцентру. Чужие машины будут стремиться спихнуть вас на обочину, и для их обгона приходится применять весьма сложные маневры.

LIGHT FORCE



Сила огня

FTL

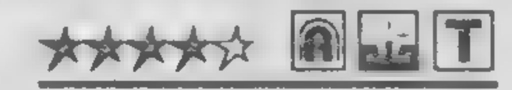
Имея на вооружении несколько межпланетных крейсеров, нужно уничтожить целый флот инопланетных кораблей, а также их базы, заводы и прочие строения. Некоторые корабли обстреливают вас ракетами. Естественно, нужно уворачиваться и от ракет и от инопланетян. Если вы выдержите даже несколько уровней — это уже очень неплохо!

Вы начинаете свой проход над джунглями одной из планет, потом вам предстоит пробить себе путь через водяной мир, индустриальную область и через реку. При разрушении всех зданий вражеского комплекса назначается премия.

Полезные советы:

- зеленые летающие тарелки двигаются вниз зигзагами, подбить их нельзя;
- красные летающие тарелки кружат вокруг вас, некоторые обстреливают вас ракетами, остальные бросают мины;
- голубые летающие додасы следуют постоянным курсом, легко подбиваются;
- желтые плоп-плопы следуют тем же курсом, что и голубые додасы, но внезапно поворачивают и летят прямо на вас;
- зеленые астероиды появляются прямо на вашем пути всякий раз, когда у вас есть возможность получить премию, их подстрелить нельзя;
- белые астероиды следят за вами;
- зероиды появляются из-за вашей спины и летят прямо на вас;
- истребители: некоторые появляются сбоку, а другие стреляют из-за рамки экрана.

LITTLE BEAU



Маленький Бью

Принцессы — разве это не самые бесполезные существа на свете? Можно спорить, однако скажем «да», так как из-за них и произошла вся эта заваруха в этой игре. Короче, их часто похищают.

Так и на этот раз, принцесса Wobblechops, подруга героя игры, маленького Бью (Little Beau), была похищена во время прогулки злым, противным колдуном и унесена в его таинственное королевство. «Ну что ж, придется хорошенько поискать», — подумал Бью — и был прав.

Итак, что же это за спасательная экспедиция? Это трудное путешествие (6 уровней) через опасную страну злого колдуна. Особо отметим очень привлекательную графику игры: она чем-то напоминает японские акварели. Даже полчища врагов очень симпатичны.

Злой колдун наложил заклятие на всех несчастных маленьких зверей, населяющих страну, и превратил их в кровожадных чудовищ. Убивая их, вы тем самым освобождаете их от заклятия, что довольно приятно.

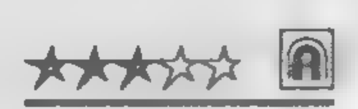
Королевство разделено на 6 островов, которые и есть уровни игры. Каждый уровень имеет свою тему, и надо приложить все усилия, чтобы справиться с непростыми задачами, встающими на вашем пути. Вам предстоит пройти через страну льда, страну воды, страну огня, страну песка и страну ветра прежде, чем вы достигнете дворца колдуна, где и предстоит с ним сразиться.

По ходу игры вы встретите множество интересных предметов, которые надо собирать, чтобы потом использовать. Вначале вы вооружены маленьким кинжалом, но по ходу путешествия вы можете приобрести большой топор, длинный меч, щит, огненные шары и маленькие камни, которые можно швырять, и уничтожая врагов.

Кроме того, вы найдете массу полезных предметов: башмаки, чтобы топтать мерзких тварей, сапоги-скороходы, воздушные шары, на которых можно летать, и многое другое. Например, можно встретить игровые автоматы, сыграть и заработать дополнительные очки (предварительно уничтожив охрану).

В этой игре множество всяких ситуаций, так что играть в нее можно довольно долго. А игры с игровыми автоматами добавят определенную долю азарта.

LITTLE PUFF



Маленький дракончик

Маленький дракончик Пуфф путешествует по подземелью. Его цель — собрать все части разорванного письма. Сложность в том, что ему дана только одна жизнь, так что вы ошибаетесь лишь один раз. Зато с каждой новой попыткой вы приобретаете все новые знания, которые помогут вам добраться до цели.

Свое путешествие дракончик начинает с того, что съедает ягоды, запивает их бутылкой бензина, тем самым становясь огнедышащим. Теперь он может сжечь пень, мешающий ему пройти ко входу в подземелье. Он храбро прыгает туда.

По пути маленькому Пуффу попадаются различные вещи. Он может нести одновременно три предмета. Взять/оставить предмет

можно направив джойстик вниз. Перемещать предметы позволяет клавиша **Space**.

<u>Управление</u> — от Kempston-джойстика или определенных вами клавиш.

LIVE AND LET DIE

★★★★☆

Живи и умри — **Elite Systems, 1984**

Вблизи Нью-Орлеана, на неприступном острове, среди переплетения рек и каналов устроила свою резиденцию мафия. И вам, бесстрашному полицейскому, дано совершенно секретное задание: на быстроходном катере прорваться в логово преступников и обезвредить их.

Для обеспечения этой миссии Интерпол согласен организовать для вас специальный курс обучения с отработкой практики преследования (PRACTICE COURSE) на Английских водных путях и последующие боевые тренировки (TRAINING) в Африке и на... Северном полюсе.

На все это требуются огромные средства, но Ваши боссы раскошелились совсем не напрасно. Без такой подготовки до преступников добраться невозможно: все водные дороги к ним заминированы, катера бандитов устраивают засады под мостами и расставляют новые минные заграждения, береговые посты без предупреждения открывают огонь по любому неизвестному судну, а самолеты и вертолеты не жалеют бомб для уничтожения незваных гостей. Вот почему вы должны в совершенстве управлять катером, без промаха стрелять из спаренной ракетной установки по любым целям и уметь на ходу производить дозаправку топливом и боеприпасами.

Итак, давайте разберемся, как все это можно осуществить.

<u>Управление.</u> После окончания загрузки начинает звучать музыка, и на экране появляется заставка с названием игры, именами авторов и вопросом: «Переназначать управление, Да/Нет (Y/N)?» Отвечайте Да (Y), и программа задаст следующий вопрос: «Джойстик, Да/Нет (Y/N)?» Нет (N) — потребуется назначить клавиши в следующем порядке: вправо, влево, вниз, вверх, огонь.

Обратите внимание, что выбираемая команда выделяется повышенной яркостью, а символ назначенной клавиши на экране не высвечивается. После выбора клавиши **огонь** программа переходит к первой заставке и вопросу о переназначении контроля. Да (Y) — программа сама определит тип джойстика, попросив вас нажать на нем кнопку **огонь**, и перейдет к первой заставке.

Теперь стоит нажать назначенную клавишу **огонь** (на клавиатуре или джойстике), и программа перейдет к новому совершенно секретному (TOP SECRET) экрану. Здесь, перемещая по изображению земного шара стрелку-курсор, можно выбрать один из следующих режимов:

PRACTICE COURSE	— практика преследования;
SAHARA DESERT TRAINING	— тренировка в пустыне Сахара;
NORTH POLE TRAINING	— тренировка на Северном полюсе;
NEW ORLEANS MISSION	— Нью-Орлеанское задание.

Нажатие клавиши **огонь** переместит вас в выбранное место. Можно приступать к выполнению задания.

Желаем успеха в вашей опасной миссии!

Приборная панель. В нижней части игрового экрана выведена приборная панель катера, на которой расположены (слева направо):

- индикатор боезапасов; он сделан в виде трех зеленых ракет, меняющих цвет на черный по мере расходования боеприпасов;
- спидометр; его шкала имеет деления до 100 км/час, это и есть максимальная скорость катера;
- указатель количества горючего; из-за того, что на катере установлен мощный двигатель, горючее расходуется очень быстро, и для его пополнения необходимо подбирать, бочки заранее приготовленные вашими агентами в укромных местах рек и каналов; одновременно будет пополняться и боезапас катера; кроме того, обратите внимание на красный вертолет, он принадлежит Интерполу и должен обеспечивать вас дополнительными запасами горючего и ракет (то и другое упаковывается в бочки и сбрасывается на пути катера);
- рычаг управления катером; он движется синхронно с джойстиком (согласно с нажатием управляющих клавиш).

Полезные советы. Запас ракет на борту катера настолько велик и, к тому же, еще пополняется одновременно с дозаправкой горючим, что стрелять вы можете столько, сколько сочтете нужным.

Плавающие поперек рек и каналов бревна можно использовать для того, чтобы, наехав на них, поднять катер в воздух и перескочить ряд-другой мин.

Не все препятствия можно поразить ракетами, но мины, катера, береговые огневые точки — вполне доступные цели.

Если не найдете другого способа, то для прохождения ворот шлюзов можно направлять катер прямо на них.

Числом попыток (жизней) программа вас не ограничивает, но уделите побольше внимания запасам горючего: как только опустеют бензобаки, игра закончится.

Если вы по каким-либо причинам решили прервать игру, нажмите клавишу **R**, и последует переход к первой картинке-заставке с вопросом о переназначении управления. Кстати, если управление уже было назначено, то отвечать на этот вопрос совершенно необязательно: нажатие клавиши **огонь** переместит вас в секретный экран (TOP SECRET).

"Питер", В. Овечкин

LIVINGSTONE, I PRESUME



Ливингстон, я предлагаю — **Alligata, 1987**

Авторы не стали выдумывать велосипед, а просто адаптировали созданную для IBM PC очень популярную игру. В роли известного путешественника Ливингстона вам предлагается отправиться в путешествие по джунглям. Задача сложна, но цель благородна. Нужно вернуть очаровательной языческой богине пять волшебных камней, похищенных у нее грабителями, и тогда в этом чудесном уголке вновь установятся привычные мир и спокойствие.

Вы хорошо экипированы: в вашем распоряжении тропический шлем, шест для преодоления препятствий, метательные ножи, бумеранг, бомбы... При определенной сноровке и знании тонкостей игры этого вполне достаточно для осуществления задачи.

На стадии знакомства рекомендуем составление карты: в игре свыше 200 экранов, и заблудиться тут очень просто. Отыскав 5

камней, разбросанных в различных местах, двигайтесь к храму, в святилище богини, и верните их на прежнее место. Дальнейшее развитие событий подскажет вам верные действия.

Ряд советов начинающему путешественнику:

1. Остерегайтесь зверей, все они опасны, их можно обойти, перепрыгнуть, при крайней необходимости убить, выбрав один из видов оружия. Местная флора (цветок-людоед) тоже бывает опасна: исход может быть летальным.

2. Обезьяны, кидающие в нашего героя орехи, не лишают его жизни, а лишь временно — сознания. Птица (орел, попугай), если на нее не поохотиться, затащит вас черт знает куда, что вначале, возможно, и познавательно, но нежелательно, пока вы не будете знать маршрутов этого «такси».

3. Встреча с прогуливающимися по лесу дикарями или бандитами может кончиться очень печально. Помните: либо вы их, либо они вас.

4. Если вы провалитесь в ловушку, необходимо попасть чем-нибудь в рычаг, расположенный обычно на потолке, и появится выход. Не пытайтесь поразить «глаза», блуждающие в темноте, они неистребимы.

Индикация. В таблице выбора выбранный предмет выделен инверсно, линейка уровня энергии показывает силу броска оружия или толчка шестом. Количества оставшейся пищи (FOOD), воды (WATER) и пробковых шлемов (вначале их семь) отображают, соответственно, сколько осталось самого необходимого в этой жизни и сколько раз Ливингстон может еще воскреснуть (по возможности, не забывайте подкрепиться найденным на дороге и прихватывайте кувшин с водой).

Управление:

Клавиши выбора оружия или шеста:

1 — бумеранг; **3** — бомба; **2** — нож; **4** — шест;
Space — старт игры.

Нажать — регулировка силы броска (толчка);
Отпустить — бросок (толчок шестом).

O — влево; **P** — вправо; **A** — присесть;
Q — прыжок; **G** — рестарт игры; **M** — пауза.

LODE RUNNER



Бегущий по лестницам — **Broderbund, 1984**

Эта программа, несомненно, понравится всем, кто любит побегать по запутанным лабиринтам и кого не пугают слишком агрессивные преследователи. А чтобы переходить от уровня к уровню, вам потребуется еще быстрая реакция, твердая рука и много терпения. Кроме того, встроенный в программу редактор позволит вам не только переходить на любой из уровней, но и менять их местами, а также создавать и свои собственные лабиринты.

Ваша цель в этой игре — собрать ящики, разбросанные тут и там по этажам причудливых лабиринтов. Вы можете подниматься и спускаться по лесенкам, бегать по всем этажам, передвигаться на руках по натянутым канатам и даже спрыгивать вниз с любого этажа или каната, оставаясь при этом совершенно невредимым.

Кроме того, нажав клавишу **огонь**, вы можете пробить отверстие в любом из кирпичных перекрытий (но только кирпичных). Эти отверстия — хорошие лазейки для перехода на нижние этажи и отличные ловушки для ваших преследователей. Но остерегайтесь: если отверстие не сквозное, оно может стать ловушкой не только для врагов, но и для вас.

Можно нарваться и еще на одну неприятность — блок с «провалом». Внешне он ничем не отличается от соседних, но стоит только ступить на него, как вы тут же проваливаетесь на расположенный ниже этаж. Эти провалы не смертельны, но лучше все-таки запомнить места, где возможны такие сюрпризы. Тем же, кто не любит неожиданностей, можно рекомендовать предварительный просмотр уровней игры в режиме редактирования, там блоки с провалами видны очень хорошо.

После того как собраны все ящики, звучит звуковой сигнал, и появляется еще одна лестница. Именно она ведет на следующий уровень, так что прорывайтесь к ней и забирайтесь на самую верхнюю ступеньку.

Отметим, что ваши преследователи иногда тоже хватают ящики. Но долго носить их они не могут: лишний груз мешает погоне, и они его бросают при первой же возможности. Так что если вы уже собрали все ящики, а перехода в следующий уровень игры не происходит, значит, нужно чуть-чуть подождать, и ящик непременно обнаружится, когда ваши преследователи его бросят.

Информация на экране:

SCORE — ваш текущий результат;
LIVES — число жизней, имеющихся в вашем распоряжении;
LEVEL — уровень текущей игры.

Управление. После окончания загрузки и при каждом старте игры появляется меню:

1 — клавиатура;
2 — Kempston-джойстик;
3 — Sinclair-джойстик;
4 — Cursor-джойстик;
5 — назначение клавиш;
6 — загрузка экранов;
7 — запись экранов;
8 — редактирование экранов;
0 — старт игры.

Если вы долго не будете нажимать клавиши, то увидите демонстрационную игру. Программа покажет несколько уровней игры, а затем вернется к главному меню.

По своему усмотрению вы можете изменить порядок уровней игры (экранов), создать новые уровни и записать их на ленту, загрузить ранее созданные дополнительные уровни или внести какие-либо коррективы в любой из уровней.

Рекомендуемый порядок редактирования экранов:

1. Из главного меню войти в режим Edit Screens (редактирование экранов) и ввести нужный экран;
2. Установить курсор в точку редактирования;
3. Внести желаемое изменение, то есть номер, соответствующий выбранному блоку (0...9), и затем нажать **Enter**;
4. Отредактировать другие точки экрана, повторяя пункты 3 и 4;
5. Закончив редактирование, выйти во вспомогательное меню, нажав клавишу **Space**;
6. Проверить отредактированный экран в режиме Test (проверка);
7. Выйти в главное меню, нажав клавишу 4 (Return).

Редактирование экранов (Edit Screens). При нажатии 8 в главном меню вы попадаете в режим создания и редактирования экранов (лабиринтов). При этом высвечивается дополнительное меню:

1 — редактирование (Edit); 2 — тест (Test);
3 — передвижение (Move); 4 — выход в главное меню(Return).

В режимах 1...3 вводимые номера экранов обязательно должны быть двухзначными, то есть 1-й уровень набирается как 01, 2-й как 02 и т. д. Неверный выбор удаляется клавишей C.Shift. Ввод выбранного экрана — клавиша Enter.

Редактирование (Edit). После ввода номера экрана (уровня) появится соответствующий лабиринт и ниже — перечень клавиш редактирования:

0 — пустой блок; 1 — кирпичная кладка;
2 — сплошной блок; 3 — лесенка;
4 — канат; 5 — блок с провалом;
6 — лесенка перехода на следующий уровень;
7 — ящик;
8 — место вашего человечка в момент старта игры;
9 — место преследователя в момент старта игры.

Проверка (Test). Вам дается одна жизнь для того, чтобы проверить выбранный экран. Ваши действия должны быть такими же, как при обычной игре. По окончании — возврат в меню режима Edit Screens.

Перемещение экранов (Move). В этом режиме можно переставить с уровня на уровень какой-либо из имеющихся экранов.

Например, набрав 31 [Enter] 03 [Enter] (на экране появится строка 3 MOVE 31 TO 03), вы переместите экраны таким образом, что 31-й уровень игры станет 3-м, а тот, который был 3-м, станет 4-м и т. д.

"Питер", В. Овечкин

LOGO

★★★★☆

Головоломка

Supplement Software

Эта игра является типичным представителем класса игр-головоломок. На экране появится приятная сетка, а в левом нижнем углу — копия сетки с изображением образца, который нужно воспроизвести на основной сетке. При подведении курсора к нужной клетке и нажатии на кнопку огонь в данном месте появляется соответствующее число. Весь фокус в том, что если вы ставите цифру на экране по горизонтали или вертикали рядом с другой такой же цифрой, то та, другая цифра, увеличивается на единицу. По достижении цифрой значения «четыре» она превращается в единицу.

Ваша задача — разработать такой алгоритм, чтобы получить копию образца без особых временных затрат, не запутывая себя лишними цифрами.

Your Sinclair, 8, 1992, перевод В. Голиней

LUNA CRABS

Лунные крабы

Micromega

Игра начинается в тот момент, когда крабы-роботы окружили вашу лунную самоходную установку и выжидают удобного случая, чтобы напасть. Вы же, управляя своим орудием, должны вести прицельный огонь по крабам. Так вы уничтожите одну стаю, затем возникнет другая, более многочисленная. Вам дается три жизни, за которые вы должны уничтожить всех крабов-роботов.

Управление:

1 — поворот влево; 2 — поворот вправо; 0 — огонь.

MAD NURSE



Санитар в сумасшедшем доме

Firebird

Вы — санитар в психолечебнице. Больные неожиданно вышли из-под контроля: начали крушить все подряд, суют пальцы в розетки, пытаются проскочить в конец коридора, чтобы покататься на противовесе лифта. Ваш счет растет в зависимости от количества пойманных и возвращенных в кровати больных.

Каждый уровень состоит из трех этажей больницы. Больные бегут слева направо в сторону шахты лифта. Лифт связывает все этажи, и ваша задача — вовремя определить этаж, где опасность наиболее велика. У вас есть парализующий газ, который останавливает игру в самый горячий для вас момент для того, чтобы можно было подумать и решить, кого спасать в данный момент.

MANCHESTER UNITED

Манчестер Юнайтед

Kristal

Игра оправдывает свою репутацию захватывающего спортивного тотализатора, позволяя играющему почувствовать себя в роли начинающего спортивного менеджера. Плохо только, что ваши игроки часто проигрывают... и денег у вас остается все меньше и меньше. Однако есть один очень интересный и неожиданный момент. Когда вы будете покупать игроков (на экране SCOUT FOR A PLAYER), выберите игрока и поставьте на него 5.250.000 долларов. Удивительно, но ваш выбор будет принят! Кроме того, попробуйте после этого во время игры нажать какую-либо из клавиш второго игрока — будет очень интересно!

MANIC MINER

Шахтер Мэник

Bug Byte

Приготовьтесь к не очень приятному занятию — спуску в шахту. Наберитесь мужества и помогите нашему герою Мэнику в его опасном путешествии по подземным лабиринтам. А путь предстоит нелегкий и довольно продолжительный. Игра содержит двадцать экранов, и, только проделав весь путь от начала и до конца, вы выполните задание. На каждом экране вас подстерегают опасности. Невозможно

ни до чего дотронуться! Смертельно опасны прикосновения к кустам и стенам подземелья, не вздумайте прикасаться к величественным сталагмитам и сталактитам. Кроме всего прочего, на каждом экране вас ожидают злобные твари, которые преследуют только одну цель — уничтожить вас.

Ваши враги чрезвычайно разнообразны: роботы, телефоны-мутанты, зубоврачебные кресла и даже унитазы. У вас против них лишь одно оружие — ловкость и быстрая реакция. Умелое управление джойстиком, прыжок в нужный момент — и препятствие осталось за спиной. И самое главное. Для того чтобы перейти на следующий экран, необходимо собрать все ключи на текущем экране. Ключи лежат на земле, прячутся за камнями и висят на стенах. Собрав их, вы увидите, как стена раздвинется сама собой, освобождая проход на следующий экран. Помните, что все вокруг настроено против вас, будьте осторожны, иначе придется начинать все сначала. А жизней у вас всего три. Пройдет немало времени, прежде чем вы станете чувствовать себя уверенно в этой игре.

После появления заставки нажмите **Enter**. Управление от джойстика, кнопка **огонь** джойстика — прыжок.

MAT II



Вы являетесь пилотом боевого звездолета Centurion. Этот хорошо вооруженный и высокоманевренный корабль специально предназначен для защиты галактики от вторжения космических кораблей из других миров. Он имеет установку для стрельбы плазмой, а также скорострельный лазер. На корабле есть четыре защитных блока, радары и другие приспособления для облегчения боевых действии.

Задача пилота. Вашей задачей является уничтожение вражеских кораблей, прорвавшихся к планетам галактики. Степень разрушения планет обозначается цветом.

Управление кораблем:

5 — влево; **8** — вправо; **7** — вверх; **6** — вниз;
0 — огонь; **H** — пауза.

Регулирование скорости:

1 — уменьшение вручную;
2 — увеличение вручную;
3 — уменьшение автоматическое;
4 — увеличение (до 30) автоматическое.

Сервисные клавиши:

T — установить прицел;
D — включить (On), выключить (Off) блоки защиты (Shields);
F — включить (On), выключить (Off) блок безопасности (Safety);
E — выбор оружия: плазма, лазер;
R — радар заднего обзора;
L — дальний радар, показывает положение всех атакующих кораблей в квадрате, где находится Centurion;
B — ближний радар, показывает положение ближайшего атакующего корабля.

Осуществление перелета:

Q — планетарный радар, показывает положение кораблей и планет. В этом экране можно установить параметры перелета:
WARP — дальность перелета 0...6;
ANGLE — угол поворота 0...360;
L — сдвиг курсора влево;
Z — сдвиг курсора вправо;
X — уменьшение числа;
C — увеличение числа;
W — перелет (осуществляется при заданных параметрах из любого экрана). При перелете должны быть включены (ON) блоки защиты и безопасности.

Ремонт повреждений:

M — показывает состояние узлов корабля. Цифры говорят о степени разрушения узлов корабля. В этом экране можно осуществить починку разрушенных или поврежденных узлов;
L — сдвиг курсора влево;
Z — сдвиг курсора вправо;
V — включение ремонтных блоков. Если какой-либо из поврежденных блоков чинится с помощью двух ремонтных блоков, то починка идет быстрее.

Тактика ведения боевых действий. В начале игры вас атакует первый эшелон вражеского космического флота. У этих кораблей только одна задача — уничтожить ваш корабль. Поэтому вам нужно улететь подальше от планет, остановиться и ждать врагов. Используя дальний радар и минимальную скорость, вы сближаетесь с противником и, не дав ему опомниться, уничтожаете его.

На 2-м уровне вас атакуют корабли-камикадзе. Поэтому, прежде чем они вас протаранят, вы их должны превратить в обломки. Тактика боя не отличается от 1-го уровня.

На 3-м уровне появляются корабли-разрушители. Они сразу прилипают к планетам и начинают свою варварскую деятельность, поэтому вы должны быстро перемещаться от одной планеты к другой и уничтожать их.

На более высоких уровнях противники имеют две задачи: уничтожить вас и разрушить планеты. Для успешной борьбы с врагами вам потребуется незаурядное умение ориентироваться в пространстве и филигранная точность стрельбы. Комбинируя такую тактику боевых действий, вы можете рассчитывать на победу в суровых условиях космической войны.

MATCH DAY

★★★★☆

Футбольный матч — Ocean, 1984

Имитация футбольного матча. После ввода программы, нажав любую клавишу, переходим к главному меню:

PLAY MATCH DAY (1 PLAYER GAME) — игра против компьютера;
PLAY MATCH DAY (2 PLAYER GAME) — игра вдвоем;
PLAY MATCH DAY SPECIAL — если играет несколько игроков, машина разделяет по парам участвующие в розыгрыше команды и выписывает результат жеребьевки.

CHANGE MATCH DETAILS — установка:

время первого периода (5, 15, 45 минут);
степень сложности;
число игроков;
противник — компьютер;

CHANGE TEAM NAMES — запись названия команд.

Выбор вариантов происходит нажатием клавиши **S.Shift**, клавиша **Enter** — закрепление, **C.Shift** — возврат в главное меню.

MATCH POINT



Теннисный матч — **Psion, 1984**

Неплохая трехмерная имитация теннисного матча. В меню при помощи клавиш **Space** и **0** нужно установить параметры. Старт — **Enter**.

Так как большинство переписанных программ, ходящих по рукам, машина не принимает, рекомендуем в этом случае следующий способ загрузки:

MERGE "MATCH" — загрузка 1 части;
GOTO 9996: ENTER — загрузка 2 части.

MAZIACS



Пауки-мазиаки — **Dk'tronics**

Путешественник-кладоискатель в сложном лабиринте ищет клад. На своем пути он встречает препятствия, опасности, но находит и друзей.

После ввода программы на экране появляется сообщение о выборе режима игры:

K — клавиатура;
J — джойстик (с Sinclair-джойстиком не работает).

После выбора режима управления игрой нажмите соответствующие клавиши, если хотите:

A — ознакомиться с инструкцией;
B — начать игру;
C — продолжить игру;
D — выбрать клавиши для игры, уровень игры, получить инструкции;

E — путешественник. Ему необходимо пройти через сложный лабиринт, забрать клад и благополучно вернуться.

F — лабиринт. Он в 64 раза больше того, что виден на экране. Для каждого приключения генерируется новый лабиринт. Расстояние до клада от игры к игре меняется. В лабиринте случайным образом появляются мечи, узники, баулы с едой и т. д. Встречается также довольно много мазиаков-пауков.

G — узники. Если обратиться к узникам, они могут показать путешественнику дорогу к сокровищам или, если вы их уже нашли, обратно к выходу из пещеры-лабиринта. Указанный путь на экране отмечается желтым цветом.

H — мечи. Имея меч, путешественник может убить мазиака и продолжить свой путь дальше. После борьбы с мазиаком меч исчезает, и поэтому путешественнику нужно будет взять другой. Если

путешественник отсиживается или убегает от мазиака, то любая атака паука на путешественника без меча заканчивается гибелью кладоискателя.

I — мазиаки. Гигантские пауки охраняют сокровища. Хотя они и знают, где вы находитесь, но недостаточно умны, чтобы сразу найти путешественника, так как стараются пройти к нему по кратчайшему прямому пути. Их поведение совершенно непредсказуемо.

J — обзор лабиринта. Главный экран показывает вам только одну пятидесятую часть всего лабиринта. Обзор дает, примерно, двенадцатую часть его. Это помогает обнаружить ближайшие мечи и другие предметы. Однако во время обзора мазиаки могут двигаться, а путешественник — нет! Возврат к основному экрану при нажатии любой клавиши.

K — энергия и пища. Бег по лабиринту и борьба с мазиаками требует затрат большого количества энергии. Еда увеличивает энергию путешественника, но ее сначала нужно найти. Если уровень энергии совсем исчезнет на энергомере (смотрите справа на экране), то кладоискатель умрет от голодной смерти.

L — сокровища. Сокровища находятся в ларце, по крайней мере, за 200 ходов от старта. Кладоискатель не может нести клад и меч одновременно. Однако он может поменять клад на меч, а, убив мазиака, снова взять клад в том месте, где его оставил.

M — конец игры. В случае успеха кладоискателя, вам на экране покажут результат игры как отношение необходимого количества шагов к сделанному вами количеству шагов в процентах плюс 0, 10, 20 или 30 в зависимости от сложности игры.

N — уровни сложности игры:

1 — легко;
2 — потеря энергии во время обзора;
3 — то же, что и 2, но еще и потеря прохода во время обзора. Длительность прохода хронометрируется;
4 — как и 3, но к узникам можно будет обращаться только один раз.

Дополнительные, более сложные уровни включают в себя потерю мечей, пищи и узников, а количество мазиаков то же самое.

Для того, чтобы взять клад или мечи, чтобы спросить узника о дороге, чтобы съесть пищу или атаковать мазиака, постарайтесь войти в позицию, которую они занимают. Нажатие I во время игры даст вам инструкцию. Нажмите K и затем пять клавиш, удобных для вас, чтобы изменить управляющие клавиши.

Управление:

X — влево; **C** — вправо; **Q** — вверх; **A** — вниз;
V — обзор.

METEOROIDS



Метеориты — **Softek**

Вы путешествуете в космическом пространстве. На вашем пути множество метеоритов. Необходимо преодолеть этот опасный участок. Вы можете перемещаться, поворачивать и стрелять одновременно. Каждый залп производится четырьмя лазерными пушками.

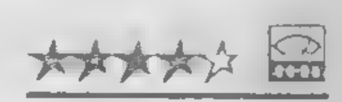
Очки:

Подсчет очков		Сумма очков	
20	— большой метеорит	2000	— начинающий
50	— средний метеорит	5000	— средний
100	— малый метеорит	20000	— мастер
200	— космолет		

Управление:

0 — рывок;
9 — огонь;
8 — гиперпространство;
7 — вращение вправо;
Y...P — останов;
H...L — защита;
S — старт;
6 — вращение влево.

MIAMI COBRA



Классическая гонка на автомобилях. Жмите на газ, крутите руль, но не забывайте время от времени тормозить.

Управление — от Kempston-джойстика или от определенных вами клавиш.

MIAMI VICE



Ocean, 1987

Цель игры — сорвать крупную операцию по переправке контрабандных товаров. Крокет и Таббс получили сведения о том, что утром в четверг готовится доставка в город крупной партии контрабандных товаров стоимостью миллион долларов. Получатель, некто мистер J, — гангстер со стажем, ныне занимающийся респектабельной деятельностью и имеющий влиятельных покровителей.

Известно только, что сделка состоится в одном из портовых заведений и что произойдет она где-то между полночью воскресенья и утром четверга.

Ваша задача — выехать на место и внедриться в сеть, начав с мелких агентов, обычных завсегдатаев портовых баров. Если вести себя с ними правильно, то через них можно выйти на поставщиков. Еще одно звено в цепи — содержатели различных казино. Если их сразу не перестрелять, то от них можно получить много различной информации.

Управление:

1 — Sinclair-джойстик;
2 — Kempston-джойстик;
3 — Cursor-джойстик;
4 — Клавиатура:
- **X** — влево;
- **C** — вправо;
- **M** — вниз;
- **L** — вверх;
- **Y...P** — огонь;
- **C.Shift/2** — остановка игры, запуск повторным нажатием;
- **E** — выход из игры (работает только после паузы).

Стрельба из окна машины. Сначала нужно перейти в режим стрельбы. Это выполняется кнопкой **огонь**. При этом высвечивается автомобиль на дисплее. Чтобы выстрелить в указанном направлении, нажмите **огонь** еще раз. Чтобы изменить направление стрельбы, пользуйтесь соответствующими клавишами. Примечание: пассажир не может стрелять из машины влево.

Вход в здание. Остановите свою машину на дороге. Нажмите и отпустите **огонь**, теперь нажмите **влево**. Изображение автомобиля на экране изменится. На нем появится символ автомобиля с двумя мигающими стрелками (справа и слева). Если в машине есть вещественные доказательства, то справа будет мигать стилизованное изображение мешка, а если в машине задержанный, то изображение человека. Чтобы выйти из машины и зайти в помещение, нажмите **огонь** в тот момент, когда есть стрелка на дисплее. Чтобы войти, нажмите **огонь** в тот момент, когда стрелки на экране нет. Примечание: если в машине есть улики или задержанный и вы выйдете из машины и войдете в здание, то они будут утрачены.

Управление внутри зданий:

Вверх — проход через дверь;
Вниз — режим «выбор»;
Влево, вправо — соответственно;
Огонь — стрельба в текущем направлении.

Улики (сумки с товаром) собираются совмещением с ними фигурки героя. При встрече с агентом его имя загорится на экране сообщений. Чтобы задержать агента, его надо догнать. Иногда это удается сделать только после перестрелки (если он остается жив). Если же он сдается добровольно, то автоматически включается режим «выбор» для заключения с ним сделки. Тот или иной вариант из предлагаемых выбирается нажатием клавиши **огонь**.

Если допрос прошел успешно, вы должны узнать имя и адрес явки, или время, или сумму сделки.

Чтобы получить очки, надо доставить арестованного гангстера в городское управление полиции (CITY HALL).

Специальные службы. Они не имеют экранов, показывающих их внутреннее устройство, но компьютер издает характерный звук при посещении этих зданий.

Полицейское управление (CITY HALL). Сюда доставляются добытые улики. Если машина с ними попадает в аварию, то они теряются. Вы не получите очков за преступника, который откажется говорить, но получите за имеющиеся при нем вещественные доказательства. Кроме того, после допроса в полицейском управлении вам передадут его показания (примерно через три часа после его доставки).

Госпиталь (HOSPITAL) — его можно посетить один раз в день для восстановления сил.

Расписание. Ваш шеф снабдил вас расписанием возможных появлений членов банды в местах явок, но оно действует только в понедельник.

Имеются два возможных варианта на первую половину дня и четыре варианта на вторую. Все встречи в течение 12 часов идут по одному расписанию, хотя заранее неизвестно, по какому именно.

Первая половина суток (а.м.)

Кто	Где	Когда	или	или
Blades	Sams bar		2:00	9:20
Paddy	Island bar		3:20	8:00
Mac	Fats bar		4:40	6:40
Ronnie	Dixie bar		6:00	5:20
Bonzo	Lamp bar		7:20	4:00
Chico	Surfer bar		8:40	2:40

Вторая половина суток (р.м.)

Кто	Где	Когда	или	или	или
Dino	Joes Bar	0:20	9:40	6:00	5:20
Sharky	Vines BAR	1:20	8:40	7:00	4:20
Toots	Sams BaR	2:20	7:40	8:00	3:20
Huggy	Island BAR	3:20	6:40	9:00	2:20
Duke	Fats Bar	4:20	5:40	10:00	1:20
Frankie	Dixie BAR	5:20	4:40	1:00	10:20
Eddie	Lamp BaR	6:20	3:40	2:00	9:20
Nawker	Surfer BAR	7:20	2:40	3:00	8:20
Reemo	Joes BaR	8:20	1:40	4:00	7:20
Showy	Vines BAR	9:20	0:40	5:00	6:20

Время. 1 секунда реального времени = 1 минуте игры.

Если вы приедете на явку до того, как там появились члены банды, то они засекут вашу машину у входа и успеют скрыться. Встреча будет сорвана.

Если вы прибудете в течение 4 минут после начала встречи, то они сумеют разбежаться, но оставят вещественные доказательства.

Если вы прибудете через 4–8 минут после назначенного времени, то сумеете захватить гангстера вместе с уликами.

Если вы прибудете через 8–12 минут после начала сбора, они успеют разойтись, но если вы поспешите, то успеете «сесть на хвост» отъезжающей с преступниками машины (она красного цвета).

Если опоздаете более чем на 12 минут, будет слишком поздно.

Если вы не сумеете схватить м-ра J, то игра начнется сначала, с полуночи следующего воскресенья и до четверга. Все встречи членов банды будут идти по тому же расписанию, кроме тех встреч, в которых участвовали арестованные или убитые бандиты.

Очки. Игра заканчивается автоматически при задержании м-ра J или гибели Кроккета или Таббса.

Очки начисляются за:

- доставку улик в полицейское управление;
- доставку гангстеров, если они заговорили (но если это была не ложь);
- уничтожение автомобиля (красного цвета) с пытающимися скрыться преступниками.

Очки снимаются за:

- аварию автомобиля;
- уничтожение автомобилей обычных граждан;
- за каждую рану Кроккета и Таббса;

- за неудачную попытку подкупа;
- за несостоявшийся арест, если вы объявили преступнику, что он арестован.

Если вы не задержите м-ра J к полудню четверга, то потеряете очки.

MICHEL 1



Неплохой имитатор игры в футбол, включающий в себя режим демонстрации. Возможен выбор команды, за которую вы будете играть и против какой. Игра для одного или двух игроков, в первом случае ваш противник — компьютер, однако вы выбираете, за какую страну он будет играть. В программу заложены сведения о составах всех команд. Фамилия игрока с мячом отображается в низу экрана. Время одного матча — 59 секунд. Вы управляете игроком, который ближе всех стоит к мячу, у этого игрока появляются мигающие стрелки. Чем вы дольше нажимаете на **огонь**, тем сильнее будет сила удара по мячу. Сила удара отражается вертикальной полоской, расположенной на экране справа.

Игра имеет потрясающие возможности: нажав клавишу **0** в начальном меню, вы получите шанс собрать собственную сборную из игроков 8 стран мира, причем каждый из них играет по-своему. Перемещение указателя — клавиша **Space**, выбор — **Enter**. Прервать демонстрацию — **Space**.

MICHEL 2



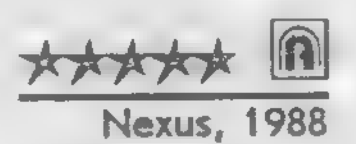
Эту программу можно считать разминкой перед серьезным футбольным матчем (игрой Michel, см. выше): управляя игроком, вы должны бежать вдоль центральной линии и по пути к воротам обвести как можно больше футболистов. Направление обхода указывают стрелки на поле. Обводить противника надо, постукивая по мячу ногой, а не постоянно толкая его впереди себя; за попытку так сыграть с вас спишут 1 квалификационное очко. Всего вы можете получить 15 очков. Необходимо следить за мячом, чтобы он не выкатился с поля, и за игроком: ему нельзя выходить за пределы экрана.

Загрузка стандартна, после нее появится меню:

1 — клавиши;
2 — Kempston-джойстик;
3 — Sinclair-джойстик;
4 — назначение клавиш;
0 — начало игры.

Всего дается 3 попытки на проход к воротам.

MICRONAUT ONE

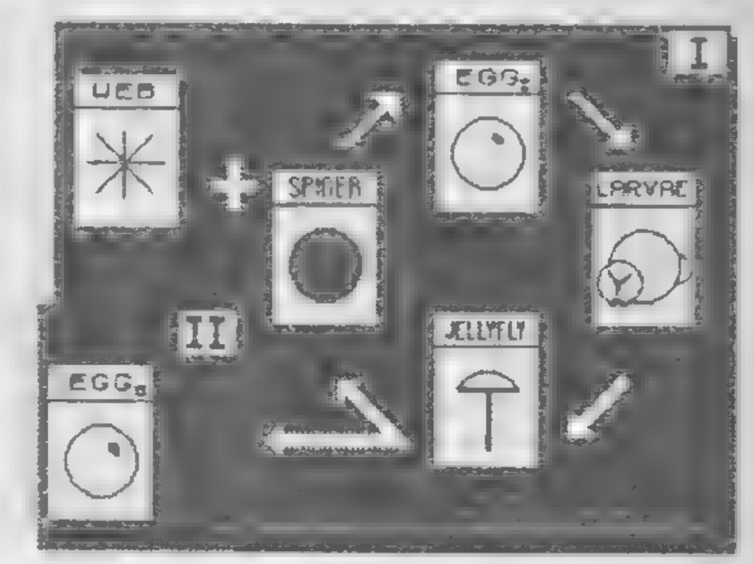


Микронавт 1 — **Nexus, 1988**

Эта замечательная игра, написанная известным программистом Питом Куком, в нашей стране совершенно незаслуженно обойдена вниманием (видимо, из-за отсутствия нормального описания).

Место действия игры поистине фантастично: гигантский биокомпьютер, представляющий собой симбиоз электронных и биологических элементов. Вычислительные системы биокомпьютера имеют

огромную мощность, но, к несчастью, нестабильны и требуют постоянного контроля, который и ложится на ваши плечи. Перемещаясь внутри биокомпьютера на специальном корабле, вы должны удерживать в сбалансированном состоянии энергетические уровни компьютера, а также уничтожать хищников, размножающихся в энергонасыщенных туннелях. Очистить туннели от всей мерзости — вот ваша конечная цель.



E.T.U. (Эквалайзеры). Для балансировки какого-либо из энергетических уровней вам необходимо добраться до соответствующего эквалайзера (они, как правило, расположены в тупиках туннелей) и, выбрав в меню пункт E.T.U., повысить (Pump) или понизить (Drain) энергетический уровень в зависимости от ситуации.

Хищники постоянно эволюционируют по циклической схеме, приведенной на картинке.

EGG (Яйцо). Яйца откладываются Летающими Студнями (Jellyflyer). Таким образом, они прочны и неподвластны вашему оружию. Забирая энергию биокомпьютера, они довольно быстро растут и превращаются Личинки (Larvae);

LARVAE (Личинка). Личинки расползаются по секциям туннелей, продолжая усиленно питаться, а затем, раскалываясь, порождают Летающие Студни (Jellyflyer);

JELLYFLY (Летающий Студень). Летающие Студни быстро перемещаются в поисках энергетически богатых секций и при обнаружении таковых откладывают яйца и превращаются в Пауков (Spider);

SPIDER (Паук). Паук сразу же начинает плести Паутину (Web). Этот процесс проходит несколько стадий, на протяжении которых еще возможно уничтожение Паука, а вместе с ним и его Паутины. Но по истечении последней стадии Паутина становится неуничтожаемой, а Паук превращается в яйцо.

Все это повторяется снова и снова, и после каждого витка эволюции количество хищников увеличивается вдвое. Туннели становятся непроходимыми из-за Паутин, энергетические уровни биокомпьютера дестабилизируются, и в результате компьютер разрушается, а для вас заканчивается игра. Но всего этого можно избежать, если вовремя уничтожить всех хищников.

MAP (Карта). Выбрав этот пункт меню, можно взглянуть на схему туннелей. Они представляют собой циклическую систему и разбиты на нумерованные секторы. Хотя карта и дает информацию о строении системы туннелей, но на ней не указаны хищники и эквалайзеры, а также препятствия (шипы, статические и динамические перегородки). Кроме карты, у вас еще есть Штурман (Nav. Lock), с помощью которого можно прокладывать путь от сектора к сектору. В туннелях он будет указывать направление полета к нужному сектору.

STATUS (Статус). Выбрав этот пункт меню, вы получите полную информацию об оставшихся (Remaining) и уничтоженных (Destroyed) Хищниках, а также о количестве Паутин.

Информация. Во время игры бортовой компьютер корабля отображает на экране следующую информацию:

- номер текущего сектора (Section). Это помогает ориентироваться в разветвленной системе туннелей;
- направление движения (Spinward — по часовой, Antispin — против часовой стрелки);
- индикатор цели;
- время игры;
- скорость корабля;
- строку сообщений. В ней выдается местоположение (номер сектора) вновь образовавшейся Паутины, а также предупреждения об опасных дестабилизациях энергетических уровней.

Управление. Как и другие программы Пита Кука, Micronaut One предоставляет возможность выбрать удобное управление (Keys), цвета приборных панелей (Setup/Panel Color), воспользоваться записной книжкой (Pad), а также хорошенько потренироваться в управлении кораблем (Race Game).

Стандартные клавиши управления:

O	— влево;	**P**	— вправо;
S	— вверх (ускорение);	**X**	— вниз (торможение);
N, Space	— выбор (огонь);	**Q**	— увеличение высоты;
W	— уменьшение высоты;	**Break**	— меню (пауза).

"Питер", В. Красковский

MIDWAY 1943

★★★★☆

В середине 1943

В принципе, это обычная «стрелялка», однако в ее основу положен реальный факт — боевая операция американских войск на атолле Мидуэи. Вы, пилот палубного штурмовика военно-морских сил, должны помочь сухопутным войскам захватить этот атолл. После взлета с авианосца отбивайтесь от налетающих истребителей и при удобном случае бомбите вражеские корабли. Иногда после того, как вы собьете вражеские истребители, на их месте будет возникать странный предмет, изменяющийся при стрельбе по нему. Это бонус. Бонус в виде букв PWR (от слова Power — мощность) позволит вам уменьшить ваши повреждения, бонус в виде бомбы добавит вам одну бомбу, другие бонусы заменят вам оружие на более эффективное или даже предоставят вам два истребителя сопровождения. Чтобы взять бонус, надо просто подлететь к нему. В общем, все довольно просто и понятно.

MIG-29



МИГ-29

Code Masters

Эта игра имитирует полет самолета МИГ-29. Вы — пилот боевого истребителя. Ваш самолет перелетает с одной базы на другую, ведя боевые действия.

Каждый такой перелет премируется прибавлением 5000 очков и одной жизнью, плюс очки за сбитые самолеты. На вооружении находятся пулеметы различного калибра, а также ядерное вооружение. Первоначально у вас имеются снаряды малого калибра на десять залпов, по мере расходования запасов на парашютах спускаются боеприпасы. Содержимое груза показано на одной из картинок в

нижней части экрана. Эти грузы необходимо ловить и тем самым пополнять арсенал. Таким же образом доставляется и оружие массового уничтожения. Если вы подбираете бомбу, то она автоматически появляется под фюзеляжем истребителя. Нажмите **огонь**, и бомба сбрасывается, уничтожая все вокруг, однако вы в безопасности. Старайтесь использовать бомбу для крупных объектов, например, для уничтожения самолета-крепости, которую не одолеть обычным вооружением. Простые самолеты и танки уничтожаются обычным пулеметом. За сбитый самолет дается 500 очков, за самолет-крепость — 2000 очков, за танки очки не даются. Все средства противника ведут огонь по вашему истребителю.

Управление:

O — влево; **P** — вправо; **Q** — вверх; **A** — вниз;
M — огонь.

Количество очков, жизней, уровень игры отображаются в левом нижнем углу экрана. Запас вооружения показан в нижнем правом углу. Расстояние до ближайшей базы показывает самолетик в низу экрана, двигающийся от S (старт) до F (финиш). В начале более высоких уровней на парашютах сбрасываются боеприпасы, которые необходимо поймать, а потом начинается полет.

MIKIE



Мики

Imagine

Действие этой игры происходит в школе. Мальчик Мики спешит на свидание со своей девочкой. Для этого ему надо пройти несколько комнат, в которых его подстерегают опасности. Мики может кричать и толкаться.

В первой комнате (где идет урок) наш герой должен, толкая учениц, сгонять их со стульев, под которыми мигают сердечки. Если Мики соберет все сердечки и не попадется учителю, над дверью загорится OUT, и Мики может идти дальше, в коридор.

Мики нужно попасть в дверь, над которой мигает IN, но ему мешает уборщица с метлой. Мики может задерживать ее, выбрасывая мусор. Уборщица, если не может его догнать, бросает ведро.

В следующей комнате Мики должен кричать на сердечки. Чтобы задержать уборщицу, он может опрокидывать урны с мусором, но не более 3 раз каждую.

В следующей комнате задача похожа на предыдущую.

Дальше Мики попадает в зал для танцев, который полон..., но прикасаться к ним опасно! Девочки очень красивы, и поэтому даже прикосновение к ним вызывает у Мики обморок, и его могут поймать. Но цель уже близка: в последней комнате Мики ожидает его девочка.

MISS PACMAN



Мисс Упаковщица

Namco

Эта игра является продолжением очень известной программы Pacman и гораздо менее известной ее предшественницы Ghost's Revenge. Она, без сомнения, должна понравиться тем, кто неравнодушен к лабиринтам и забавным существам, которые очень похожи на наших родных российских колобков.

Помогая очаровательной мисс Упаковщице, вы должны собирать рассыпанные в лабиринтах ягоды. Это не такое уж трудное занятие, да вот беда: его сильно усложняют враги, которые не прочь полакомиться мисс Упаковщицей. Любое столкновение с ними — это потерянная жизнь. Но вы можете отплатить им тем же, если вовремя доберетесь до одной из более крупных ягод (они лежат в углах лабиринтов и выделены другим цветом).

Каждая собранная ягода и каждый съеденный враг — это дополнительные очки. Кроме того, можно получить призовые очки за сбор периодически появляющихся в лабиринтах «бегающих» фруктов: яблок, груш, винограда, бананов и т. п. (этими же фруктами обозначается уровень игры в нижней части экрана).

Первоначально в вашем распоряжении 5 жизней, но набрав 10000 очков вы получите еще одну.

И еще о некоторых маленьких, но приятных сюрпризах. После сбора всех ягод в двух первых лабиринтах вас ждет встреча с мистером Упаковщиком (They meet — «Они встречаются»). Можно встретиться с ним и в следующем действии (Thechase — «Погоня»), но для этого придется еще чуть-чуть потрудиться и очистить от ягод еще пару лабиринтов. А что произойдет дальше, узнаете сами. Действуйте быстро, решительно, внимательно, и удача вас не оставит!

<u>Управление.</u> После окончания загрузки и перед каждой игрой на экране появляется меню:

K — клавиатура:
O — влево, **P** — вправо, **Q** — вверх, **A** — вниз;
C — Cursor-джойстик; **X** — Kempston-джойстик;
Z — Sinclair-джойстик;
O — игра для одного игрока;
T — игра для 2 игроков (по очереди по одной жизни);
H — пауза, она действует только, пока клавиша удерживается в нажатом положении;
S — старт игры.

Во время игры в верхней части экрана выводятся: очки, набранные 1-м игроком, лучший результат и очки, набранные 2-м игроком. В нижней части экрана: количество жизней и уровень игры.

"Питер", В. Овечкин

MISSILES



Ракеты — Psion

Ваша ракета мчится в безмолвном космическом пространстве навстречу искусственным астероидам инопланетян. Радарная установка ракеты обнаружила стремительно приближающийся объект, но увидеть его воочию можно только с очень близкого расстояния или же, используя аппаратуру увеличения изображения, установленную на вашем планетолете. Ваша цель — вовремя обнаружить объект и, точно направив прицел, уничтожить его снарядами, иначе астероид неминуемо атакует вас, и вы погибнете.

<u>Управление:</u>

1 — влево плавно; **2** — вправо плавно;
3 — вверх плавно; **4** — вниз плавно;
5 — огонь; **Z** — влево грубо;
X — вправо грубо; **P** — вверх грубо;

Enter — вниз грубо;
M — увеличение изображения;
N — уменьшение изображения.

Пока снаряды несутся к цели, ракета становится неуправляемой.

На табло в нижней части экрана дается следующая информация (слева направо): количество подбитых астероидов, процент разрушения вашей ракеты после столкновения с астероидом, условия полета (зеленое мигающее табло — спокойно, желтое мигающее табло — внимание, красное мигающее табло — астероид находится в непосредственной близости, условия очень опасные), расстояние до цели, кратность увеличения, показания радара о положении астероида относительно ракеты.

MONTECARLO CASINO



Казино Монте-Карло

Code Masters

Очень красочная игра с отличной графикой. Представьте себе, что в один прекрасный день судьба занесла вас в святая святых игорного бизнеса — великолепный и загадочный Монте-Карло. Рассчитывая на удачу, вы заходите в один из игорных домов. Вас ждут всевозможные удовольствия и опасности: «однорукий бандит», карты, лото и рулетка.

Ваша задача довольно простая: имея 1000 золотых, не продуть их со свистом как можно дольше, ну, а если фортуна к вам будет благосклонна, то и поправить свои дела.

В управлении игрой вам будут помогать существующие там пиктограммы и вложенные меню, смысл которых будет понятен даже после бокала виски.

MONTY MOLE



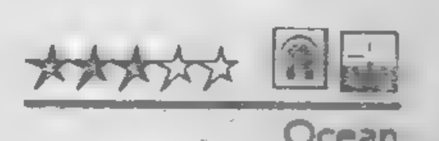
Крот Монти

Gremlin Graphics

Смелому кроту Monty дано три жизни, и этого достаточно, чтобы проделать рискованное путешествие в подземных лабиринтах драгоценного каменного угля, при этом всегда глядя в лицо опасностям. Прежде всего надо стащить ведро, стоящее возле дома, и не попасться его хозяину.

Управление. Возможно управление сразу двумя игроками, предусмотрены три уровня сложности и возможность использовать все типы джойстиков.

MOON ALERT



Лунная тревога

Ocean

В конце 2098 года на Луне появились небольшие поселения, в которых жили исследователи лунной поверхности. На одну из баз лунного поселения было передано сообщение, что в последнее время в одной из областей Луны часто замечались яркие вспышки света. Люди из лунного поселения были чрезвычайно удивлены этим сообщением, поэтому было принято решение послать туда исследователя для изучения этих вспышек. Исследователю предоставили малый ракетолет, а для быстрого перемещения по поверхности снабдили колесным вездеходом.

9. Зак. № 283

При посадке ракетолет столкнулся с неизвестным телом и потерпел серьезную аварию. Чтобы вернуться на базу, исследователю необходимо проделать длинный путь на своем вездеходе, перепрыгивая кратеры и преодолевая выступы.

Как оказалось, в этом месте Луны поселились враждебно настроенные инопланетяне, которые стремятся уничтожить исследователя. С этого момента управление передается вам: нужно проехать все зоны, обозначенные в верхней части экрана буквами, и добраться до базы.

Внимание! По ходу игры необходимо держать клавишу **вперед** нажатой, иначе произойдет взрыв вездехода. На вашем пути будут попадаться красные камни — это препятствия, которые создали пришельцы. Их необходимо уничтожать.

Пройдя все зоны, вы доставите ценные сведения о пришельцах и спасете остальных поселенцев.

MOON CRESTA



Лунные горы

Incentive, 1985

Неплохая игра-стрелялка, суть которой может быть описана несколькими предложениями, состоящими из трех слов. Запустите трехступенчатую ракету в космос. Уничтожьте как можно больше врагов. Когда первый уровень игры пройден, возьмите приз.

Для тех, кто после этого короткого описания еще не совсем понял, что такое Moon Crests, поясняем, что здесь вы становитесь участником космического побоища и сражаетесь с разнообразными врагами, которые быстро перемещаются и палят в вас (но, что очень удобно, прекращают стрельбу, когда у вас кончаются лазерные заряды).

Вторая ступень вашего корабля позволит использовать два бластера вместо одного. Это дает возможность испепелять врагов на месте (исключая тех, которые нечувствительны к «боли»). Думаем, что с джойстиком играть вам будет гораздо легче.

Sinclair User, 5, 1985, перевод А. Данилевского

MOUNTAIN BIKE SIMULATOR



По горам на велосипеде

Вам предлагается прокатиться на велосипеде. Игра ограничена по времени и, к сожалению, с одной жизнью. При любой, даже небольшой ошибке вы вылетаете из седла.

Неприятности начинаются, когда вы падаете на неровную поверхность. Сесть на велосипед можно только на ровном участке, поэтому экран медленно перемещается, пока не найдется нужный участок, а время бежит.

MR. WIMPY



Мистер Уимпи

Ocean, 1984

После ввода программы нажатием клавиш **1**, **2**, **3** или **4** выбираем, соответственно, клавиатуру, Kempston-, Sinclair-или Cursor-джойстики.

Если нажмем клавишу **5**, то войдем в режим DEMO.

Управление:

S — вверх; X — вниз; N — влево; H — вправо.

На первом игровом поле мистеру Уимпи нужно собрать продукты для гамбургера. В левой верхней части экрана видны три подноса, в правой — сыр, булочки и мясо (символы). Мистер Уимпи начинает свой путь слева. На поле видим движущиеся вверх-вниз отверстия, которые надо обойти, иначе потеряете жизнь.

На поле движется также и Валдо — беспощадная личность голубого цвета. Мистеру Уимпи надо отнести один поднос направо и принести обратно по очереди символы трех пищевых продуктов. Если он с пустым или полным подносом в руках встретится с Валдо, тот отберет все, и придется начинать все сначала.

Если удастся собрать все продукты для гамбургера, то мы можем перейти к следующей части игры.

Здесь на четырех уровнях видны верхние половины булочек для гамбургера, сыр, мясо и нижние половинки булочек. Внизу находятся тарелки, на них надо положить все четыре гамбургера. Каждая часть падает вниз, если мы перейдем через нее.

Нашей работе мешают Sid Sos (сумасшедшая кольраби) и Sam Spoon (специфическая фигура). Встреча с ними угрожает жизни.

Если мы изготовим четыре гамбургера, появится новая фигура — Ogy Egg (Яйцо), и игра станет труднее. После появления Pam Pikcle (Кислый Огурец), игра еще более усложнится.

В первом круге, когда мы только собираем продукты для гамбургера, количество набранных очков зависит от того, сколько осталось бонусов (Bonus). Отсчет начинается с 600, идет вниз и с течением времени достигает нуля, если вы медленно работаете. Во время изготовления гамбургера можно набрать большее число очков (до 1000). Если кончатся пять жизней, игре конец.

MR. WONG'S LOOPY LAUNDRY



Мистер Вонг и суета стирки

Artic

После ввода программы на экране появляется таблица выбора режима игры. Нажмите соответствующие клавиши:

1 — управление игрой клавиатурой компьютера и интерфейсом;
2 — управление игрой клавиатурой компьютера и курсорными клавишами;
3 — управление игрой при помощи Kempston-джойстика.

Мистер Вонг в ужасе. Его жена уехала отдыхать на юг, и поэтому мистеру Вонгу приходится заниматься домашним хозяйством самому. И как назло, почти все бытовые приборы (утюг, вентилятор и тому подобное) ни с того ни с сего ополчились на него. Если Вонг попадет к ним в лапы, то потеряет жизнь. Ему же необходимо срочно собрать в доме все грязное белье и сдать его в прачечную. Единственными союзниками мистера Вонга являются стиральный порошок и домашняя стиральная машина (чтобы они защищали его, нужно войти в позиции этих предметов). Имея в запасе эти предметы и вовремя используя их, можно на некоторое время парализовать преследователей Вонга. Белье разбросано по всем этажам громадного многоэтажного дома мистера Вонга, а передавать его в прачечную можно только по одной вещи и только через приемную, расположенную на верхнем этаже в правом верхнем углу. Перемещаться между этажами можно по лестницам.

В игре несколько этапов.

Управление:

Q — вверх; A — вниз; O — влево; P — вправо;
Space, N — выпуск ингредиентов для остановки преследователей.

MUTANTS



Мутанты

Ocean Software, 1987

Вам предлагается обследовать 15 секторов галактики, в которых вас ожидают пренеприятные встречи с различного вида мутантами, изобилующими там в огромном количестве. Ваша задача не так уж сложна: необходимо внимательно обследовать каждый сектор (обследованные сектора отмечаются на диаграмме в правом углу), отстреливаясь при этом от мутантов.

Сектор считается обследованным после того, как ваш звездолет пролетит над специальным значком в виде решетки и вернется в исходное положение. Надо отметить, что дело это не простое, и поэтому для каждого сектора предусмотрен выбор своего оружия для успешной борьбы с мутантами. Оружие можно выбирать перед заходом в сектор. Для этого после появления полосы с четырьмя квадратами, обозначающей три различных вида оружия, необходимо нажать **огонь**, установив указатель на нужное оружие. После этого переведите указатель на нижний квадрат, обозначающий ваш звездолет, показывая тем самым, что выбор закончен. Точно таким же образом можно выбрать сектор, который вы хотите обследовать. И еще пара советов. Попытка вам дается только одна, зато ваш корабль имеет надежную энергетическую защиту. Но учтите: она постоянно иссякает, поэтому нельзя находиться долго в окружении мутантов, иначе погибнете. Нельзя даже пробовать пересечь границы сектора. Это тоже опасно.

Управление:

R — переопределение клавиш для управления от клавиатуры;
J — выбор джойстика.

MYTH



Миф

System 3

Главный герой этой игры путешествует по таинственной и загадочной волшебной стране, заселенной живыми скелетами, драконами, колдунами и лешими.

Во время загрузки вы увидите сообщение об остановке магнитофона, нажмите **Space**, побежит реклама, затем появится меню с мигающими пунктами «старт игры», «выбор клавиш», «выбор джойстика». Нажмите **Space** — для выбора соответствующего мигающего пункта.

После этого загрузка продолжается, а затем вы окажетесь в огромной заколдованной пещере. Здесь надо быть очень осторожным: до скелетов, подвешенных к потолку, дотрагиваться нельзя — они станут раскачиваться, что приведет к резкому уменьшению вашей энергии (полоска в верхнем углу экрана). Их собратьев, вооруженных щитом и мечом, также бесполезно убивать. Единственное оружие смельчака, рискнувшего отправиться в столь трудный путь — это удар ногой. Для этого нажмите клавишу **огонь** и, удерживая ее, **вправо или влево**.

Этот прием позволяет открыть или разбить сундуки с сокровищами, дополнительными силами, жизнями и т. д. Горшок разрушается только после нескольких ударов по нему ногой. Обязательно собирайте все, что от него останется после разрушения.

Вырывающееся из вулканчиков наружу пламя также лишает вас энергии. Всего же у вас 6 жизней, что вполне достаточно для прохождения большинства уровней. Берегитесь бродячих скелетов — это ваши основные враги на пути к сокровищам. При их появлении убегайте на соседний экран. Затем возвращайтесь: возможно их уже не будет на прежнем месте.

NAVY MOVES 2

★★★☆☆

Морской поход 2

Imagine

Вы когда-нибудь пробовали уничтожить подводную лодку? В этой игре вам предстоит выступить в роли диверсанта, посланного на сложное задание по уничтожению атомной подводной лодки. Подобраться к ней сложно. Для этого нужно на надувной моторной лодке пробраться через кордоны патрульных катеров и поля подводных мин. Затем нужно нырнуть в воду и плыть по подводному гроту, отбиваясь от нападающих аквалангистов и голодных акул. Проплыв этот опасный участок, диверсант попадает в подводную пещеру, где он захватывает батискаф, оснащенный подводными разрывными ракетами, и продолжает свой нелегкий путь по длинному туннелю, в котором обитает стая огромных спрутов. Не успел наш смельчак разделаться со спрутами, как на него набросилась огромная красная мурена. Чтобы уничтожить змею, в нее надо стрелять, не переставая, не менее 30 раз. После прохождения этого не очень легкого участка диверсант подплывает на батискафе к корме подводной лодки и заплывает в шлюзовую камеру, где его сразу встречают пулеметным огнем находящиеся на лодке моряки.

Теперь перед диверсантом встает задача найти атомный реактор лодки, но чтобы выполнить любую техническую операцию, надо правильно использовать компьютер, управляющий ею, введя в него нужные коды команд. Первым делом диверсант должен найти нижний отсек лодки, затем — вход в реактор, который герметично закрыт. Около стенки стоит компьютер, с которым диверсант сразу начинает работать.

Кодовые слова, которыми владеет диверсант:

1. ASCI, ASCE, SUPE, EMER;
2. TRAN, TRAS, MAQU, STOP;
3. MOTO, PARA, PARE, ABRI;
4. PUER, COMP;
5. DERD;

END, FIN — для выхода из компьютера.

1. Для того, чтобы лодка всплыла, нужно ввести кодовые слова из первой группы, а затем код первого помощника капитана.

2. Для остановки двигателя нужно ввести кодовые слова из третьей группы, а затем код первого помощника капитана.

3. Для того чтобы открылась дверь в реактор, нужно ввести кодовые слова из четвертой группы, а затем код моториста.

После кодового слова из пятой группы нужно ввести код капитана (тогда вы сможете просмотреть все коды остальных офицеров, если последние не были вами обнаружены или обследованы).

Чтобы закончить игру нужно ввести кодовые слова из второй группы, а затем ввести код, который вы должны обнаружить сами. Код игры — 63723.

NETHER EARTH



Освободитель Земли — **Argus Press, 1986**

Тревога! Гнусные инсигнианцы посягнули на самое святое для землянина — на нашу планету! Зная, что в открытом бою они потерпят поражение, инсигнианцы применили новую тактику: завоевание нашей планеты должны осуществить автоматические боевые роботы. Эти роботы собираются в сборочных цехах, расположенных на специальном планетоиде, летающем по орбите вокруг Земли. На этом же планетоиде находятся заводы, производящие компоненты для сборки роботов...

Всего на планетоиде имеется 4 сборочных цеха (базы), один из которых нам удалось захватить при неожиданной высадке. Однако дальнейшее продвижение земных вооруженных сил оказалось невозможным. Что же делать? Надо воспользоваться захваченным цехом для сборки своих роботов, которые должны сокрушить инсигнианские заводы и базы. Правительство Земли изыскивает все возможные средства, чтобы помочь вам, но поставки компонентов для сборки роботов блокированы инсигнианцами. Однако не отчаивайтесь! Инсигнианцы настолько продажны, что коммерческие директора их военных заводов продадут вам за наличные любые необходимые компоненты, включая атомные бомбы, — только плати! Все, что для начала закупок удалось наскрести на Земле, — это 20 космодолларов, — смехотворно мало при действующих ценах:

Наименование компонента	Цена
электроника — мозги роботов	3
атомная бомба	20
фазор — лучевое оружие	4
ракеты — спаренная установка	4
пушки — двуствольная система	2
шасси на антигравах	10
шасси на траках	5
шасси на биподе	3

Правительство Земли обещает время от времени подбрасывать вам новые средства, но более надежным способом добывания компонентов для сборки роботов является установление контроля над заводами, производящими эти компоненты. Кстати, и инсигнианцы будут стремиться устанавливать на заводах военное положение, чтобы получать компоненты бесплатно.

Помните, что каждый завод производит один компонент, поэтому при захвате завода вы будете получать бесплатно именно этот компонент, а все недостающие детали вам придется докупать за наличные!

Игра начинается с того, что вам предлагают выбрать одно из устройств управления игрой в следующем меню:

KEYBOARD	назначаемые клавиши;
KEMPSTON J.	Kempston-джойстик;
SINCLAIR J.	Sinclair-джойстик;
CURSOR J.	клавиши курсора и 0;
REDEFINE KEYS	переназначить клавиши;
START GAME	запустить игру.

В игре используется 5 клавиш: **вверх** (дальше), **вниз** (ближе), **влево** (назад), **вправо** (вперед) и **огонь** (подъем вверх), либо джойстик. В скобках после названий клавиш написано их действие в игре.

После старта игры вы, командующий силами землян, оказываетесь на своем командирском катере (выглядящем как четырехугольная летающая платформа) над захваченным сборочным цехом-базой. Внизу, под платформой, вы можете видеть ее четкую тень. Ориентируясь по этой тени, можно определить высоту полета. Для набора высоты нажмите и удерживайте клавишу **огонь**, а для опускания вниз отпустите эту клавишу.

Ваш катер имеет систему защитных полей, предохраняющих его от поражения любыми видами оружия. Однако и стрелять из-под защитного поля невозможно, поэтому все боевые действия будут вести сделанные вами роботы. Вы можете только наблюдать за боем (иногда можно помешать инсигнианским роботам продвигаться вперед, приземлившись на их пути), управлять своими роботами, собирать их в сборочном цехе и программировать.

Справа на основном экране игры выводятся непрерывно меняющиеся соотношения сил землян и инсигнианцев: количество баз, заводов и изготовленных роботов, а также количество накопленных ресурсов. Все ресурсы исчисляются в космодолларах. Контролируемые вами заводы будут поставлять вам соответствующие ресурсы, а контролируемые инсигнианцами — поставлять ресурсы инсигнианцам. Обе стороны могут также покупать недостающие ресурсы на неконтролируемых заводах за наличные (количество наличных денег указано в графе «общие таблицы ресурсов»).

Производство роботов. Ваш сборочный цех — большое здание, на крыше которого нарисована большая буква Н. Эта буква обозначает посадочную площадку для вашего командирского катера. Сядьте на нее — и вы окажетесь внутри сборочного цеха.

В левой части экрана перечислены имеющиеся у вас ресурсы, в правой указаны компоненты, из которых вы будете собирать роботов. Под названиями компонентов стоит их цена. Выбирайте необходимые компоненты, перемещая курсор клавишами **вверх** и **вниз**, и соединяйте их, превращая в робота, клавишей **огонь**. Создаваемый вами робот будет собираться в левом нижнем углу экрана. Если вы хотите снять с робота какой-либо компонент, поступите так же, как и при его установке: наведите на него курсор, нажмите кнопку **огонь**, и компонент снимется с робота.

Краткие характеристики компонентов. **Электроника** — мозг роботов. Если робот будет воевать самостоятельно (не в режиме «прямого управления»), да еще имея задание искать что-либо (например, задание «Поиск и захват вражеских заводов»), электроника позволит ему действовать более осмысленно. Кроме того, электроника повышает скорость защитной реакции робота при нападении на него вражеского робота. Однако и без электроники робот будет работоспособен.

А-бомба — это атомная бомба. При взрыве она разрушает все строения и роботов в пределах экрана. Она очень дорогостоящая, поэтому используйте ее только для выполнения особых задач, например, для уничтожения вражеских баз или расчистки завалов.

Фазор — лучевая пушка. Имеет большую убойную силу, выстрел «проходит» через 3 экрана.

Ракеты — спаренная ракетная установка. Имеет большую убойную силу, но при повреждении робота более чем на 50% стреляет одной

ракетой, теряя половину убойной силы. Выстрел «проходит» через 3 экрана.

Пушки — двуствольная артиллерийская установка. Имеет среднюю убойную силу (как 1 ракета), выстрел «проходит» через 2 экрана.

Антигравы — отличное шасси для робота. Имеет высокую скорость и проходимость, преодолевает горы и пропасти. Довольно дороги.

Траки — гусеничное шасси для робота. Имеет высокую проходимость, преодолевает горы, но не может преодолеть пропасти. Скорость средняя, и падает в два раза при движении через горы.

Бипод — двуногое шасси для робота. Имеет низкую проходимость, может двигаться только по гладкой поверхности планетоида. Скорость движения также довольно низка. Предназначено для дешевых роботов и роботов-камикадзе, несущих атомную бомбу.

Из чего можно собрать робота? Робот должен состоять из одного вида шасси и, по крайней мере, одного вида оружия. Установка более 3-х видов оружия или нескольких одинаковых видов оружия на одного робота не допускается.

Живучесть робота прямо пропорциональна стоимости его шасси и установленного оружия (не считая А-бомбы). Поэтому для глубокого прорыва есть смысл создавать боевые башни, несущие фазор, ракеты и пушки, снабженные электроникой и передвигающиеся на антигравах. Мощность залпа таких башен столь велика, что они уничтожат дешевого робота с первого выстрела.

В то же время закреплять успех, захватывая заводы и охраняя их от прорывающихся вражеских роботов, могут и дешевые роботы на биподах, с одними пушками, иногда даже без электроники. Вместо одной башни можно изготовить 4 таких дешевых робота.

Как выпустить собранного робота? Как только робот собран, его можно выпустить на свободу, указав курсором с помощью клавиш **влево и вправо** пункт «выход» сборочного цеха и нажав кнопку **огонь**. Если вы хотите просто выйти из сборочного цеха, укажите таким же образом пункт **«выход»**.

Выпущенный робот остановится у края основного экрана, ожидая, пока вы его не запрограммируете. Можно выпустить, не программируя, до 3-х роботов подряд, а затем уже их программировать — это будет существенно быстрее, чем выпускать их и программировать по одному. Помните, что выпущенного робота нельзя разобрать на детали, он уже работает.

Программирование робота. Выпущенного вами робота надо запрограммировать, отдав ему приказ произвести те или иные действия. Для программирования надо опустить ваш командирский катер прямо на голову роботу, при этом произойдет подключение к его устройству управления, и на экране появится меню программирования.

Можно выбрать следующие режимы:

- **Боевой режим** — в этом режиме вы можете непосредственно управлять роботом и стрелять из его оружия (к сожалению, стрелять вручную можно только из одного вида оружия одновременно, при этом приходится стоять на месте);
- **Прямое управление** — в этом режиме можно непосредственно управлять роботом, а нажатие кнопки **огонь** позволит покинуть его, предоставив ему возможность самому стрелять из оружия;
- **Отдать приказ** — это и есть программирование, при этом робот получает приказ для самостоятельных действий. Как только вы покинете робота, он начнет выполнять этот приказ. При этом

режиме программирования вам предложат еще два меню различных приказов («стоять и держать оборону», «поиск и уничтожение вражеских роботов», «поиск и захват нейтральных заводов» и т. д.);

- **Покинуть робота** — при этом вы заканчиваете программирование и предоставляете роботу возможность действовать самостоятельно, хотя и в рамках отданного приказа.

Внимание: один и тот же приказ может быть отдан ограниченному числу роботов (обычно не более чем четырем), поэтому убеждайтесь перед окончанием программирования, что робот получил именно тот приказ, который вы хотели ему отдать. Если робот не принимает ваш приказ, попробуйте отдать ему другой, близкий по смыслу (например, вместо «поиск и захват вражеских заводов» — приказ «поиск и захват нейтральных заводов»).

Примечание: вы можете перепрограммировать ваших роботов в любой момент, в том числе и во время боя. Однако помните, что во время программирования робот абсолютно беззащитен.

Затруднения, которые могут возникнуть. В процессе боя уничтожаются роботы обеих сторон. При их разрушении остаются обломки, затрудняющие движение других роботов. Если в одном месте будут последовательно уничтожены 3 робота, гора обломков достигнет такой высоты, что через нее не смогут проехать даже роботы на антигравах. Применение большого количества роботов (а в серьезных боях могут участвовать до 50 роботов с той и другой стороны) приводит к образованию непроходимых завалов, парализующих боевые действия. Для разбора такого завала подведите к нему робота с атомной бомбой и взорвите ее (вручную, войдя в боевой режим). Обломки при этом, скорее всего, не уничтожатся: они слишком прочные, однако рухнут здания, стоящие вокруг, и на их месте образуются проходы. Чтобы при этом не погибли ваши роботы, предварительно отведите их назад.

Сквозь здания и завалы выстрелы не проходят, однако некоторые роботы могут этого не понимать. Например, если по разные стороны стены встретятся два робота (ваш и вражеский), запрограммированные на «поиск и уничтожение вражеских роботов», они начнут стрелять друг в друга сквозь стену и будут делать это до тех пор, пока у вас не лопнет терпение. В таком случае войдите в боевой режим и помогите вашему роботу.

Роботы, запрограммированные вами на «поиск и уничтожение вражеских роботов», могут вам очень навредить, так как открывают огонь по врагу заранее, не обращая внимания на своих роботов. Старайтесь выпускать таких роботов первыми или задавать этот режим только по мере необходимости для роботов, вырвавшихся вперед.

Все роботы выглядят одинаково, и по внешнему виду невозможно отличить своих от чужих. Однако взгляните на экран радара, и вы увидите, где находятся ваши роботы. Ваш катер на радаре обозначен мигающей точкой, точки такого же цвета, но горящие постоянно — ваши роботы, а точки другого цвета — враги.

Старайтесь запоминать внешний вид и конструкцию своих роботов. Если вы увидите робота, которого вы не изготавливали, это вражеский робот.

Захват заводов и баз. Захватить завод очень просто: достаточно въехать на своем роботе во двор завода и простоять там около 45 секунд. Таким же образом захватываются вражеские базы. На захваченном

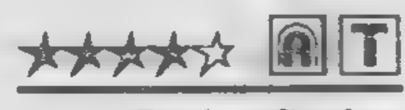
вами заводе появляется ваш флаг — флаг с продольной полоской. На крыше захваченной вами базы появляется большая буква H. Теперь на этой базе можно собирать роботов.

Вражеские заводы и базы имеют сверху серый флажок. Заводы без такого флажка являются нейтральными (работают на коммерческих принципах).

Сложность при захвате заводов и баз только одна: дворики заводов и баз открыты с трех сторон для выстрелов врага, и продержаться в них нужное время довольно непросто. Поэтому захват необходимо производить двумя роботами. Один будет отвлекать и уничтожать врагов, а другой — захватывать.

Цель игры — захватить или разрушить все базы инсигнианцев. Тогда им придется с позором ретироваться подальше от нашей планеты! Задача эта вполне выполнима, и виртуозы компьютерных игр выполняли ее всего за 11 дней (разумеется, время по внутренним часам игры!).

NEXOR



Design Design

Вооруженные силы Земли отразили атаку пришельцев с Андромеды. Осталось единственное подразделение, занимающее укрепленный пункт Орион. Земле угрожает повторное вторжение. Единственный путь к спасению — уничтожить укрепленный пункт Орион, разрушить силовую линию, передающую энергию с Андромеды, — мощную трансксмическую линию, через которую пересылаются приказы и энергоносители.

Вооруженные силы Земли разработали супероружие для разрушения линии, под кодовым названием Немезида и установили его на планете Nexor. Однако все сотрудники, за исключением одного офицера охраны, убыли на совещание для назначения дня использования оружия. В этот момент пришельцы захватили Nexor.

Вы, единственный офицер, должны предотвратить захват пришельцами супероружия. Оружие состоит из 5 модулей и 5 дубликатов модулей, также расположенных на планете. Пришельцы не должны захватить ни эти модули, ни секретные инструкции, хранящиеся на магнитной ленте.

Единственный способ покинуть Nexor — воспользоваться лучом передачи вещества, однако пульт управления этим лучом заблокирован во время вражеской атаки. Имеется также система самоуничтожения, которая может уничтожить комплекс и все его содержимое. Поэтому секретные данные на пленке необходимо восстановить. Это возможно, так как прочная упаковка магнитной ленты выдержала взрыв. Само собой разумеется, что лента не должна попасть в руки врагов — иначе вы погибли. Кроме того, вам необходимо восстановить управление лучом и отыскать для этого требуемые запчасти, потом найти секретные материалы и отправить их в безопасное место. Это ваша первая боевая задача. После этого останется собрать 10 модулей и отправить их по лучу. Так как модули имеют дубликаты, потребуется только один из каждого типа модулей, затем супероружие будет собрано и произведен взрыв. Это ваша вторая боевая задача.

Враги стремятся захватить модули, чтобы изучить их и разработать систему защиты. Однако у модулей есть система самоуничтожения,

ее надо привести в действие за короткое время, пока модуль еще находится на станции.

Управление — с помощью джойстика, либо с клавиатуры, значение клавиш можно переопределить.

NIGHTMARE RALLY



Кошмарное ралли

Ocean, 1990

Вы любите острые ощущения? А водить автомобиль? Если да, то, несомненно, получите огромное удовольствие от игры Nightmare Rally. В ней вам придется пережить все, что только может привидеться в самых страшных водительских снах, и даже то, чего на самом деле не бывает и быть не может.

Начало не сулит ничего страшного: на суперсовременном джипе, оснащенном даже автоматической коробкой передач, вам предлагается проехать по 35-мильной трассе, промаркированной флажками, и на последнем ее отрезке «вписаться» в пару довольно больших ворот. Трасса проложена через абсолютно пустынную местность, и даже соперников на пути к финишу вы не встретите. Но скучать не придется:, с первых же миль пути начнутся препятствия, которые попортят вам немало крови, если не научитесь их объезжать. Не следует забывать и о том, что трассу следует проходить как можно точнее и на максимальной скорости. Если же слишком часто натыкаться на препятствия, выезжать за флажки или ехать медленно, то недолго и лишиться машины.

Препятствий на трассе множество: кусты, валуны, деревья, холмы, стоящие вертикально каменные плиты и пр. Наезды на некоторые из этих препятствий могут привести к самым непредсказуемым последствиям. Особенно примечательны в этом смысле огромные кусты, чем-то напоминающие среднеазиатскую арчу, столкновения с ними могут:

- перевернуть изображение на экране «вверх ногами», и продолжать гонку до конца этапа придется в таком странном и очень неудобном положении;
- заставить машину взлететь в воздух и двигаться до финиша текущего этапа, не касаясь колесами земли;
- вызвать многоконтурность изображения, когда каждый предмет «обрастает» несколькими своими двойниками, и объезд препятствий превращается в настоящую пытку.

Но не отчаивайтесь, все не так плохо, как может показаться. Так, например, каждое изменение игровой ситуации, связанное с наездом на большой куст, имеет еще и приятные последствия в виде солидного пополнения очков на вашем счету. Каждый прыжок через холм дает такой же эффект, только количество премиальных очков чуть поменьше. И этот список приятных сюрпризов можно еще продолжать.

Тем, кто только начинает осваивать эту программу, советуем обратить внимание на ворота (на первом этапе игры такие ворота встречаются дважды, и не заметить их невозможно): проезд через них даст не только существенную прибавку в счете, но и полностью заполнит бензином баки автомобиля, а это может очень пригодиться.

На любом из этапов гонки много неприятностей может доставить невесть откуда взявшийся туман, который мгновенно скрывает все препятствия и флажки трассы. Есть только один способ борьбы с

ним: сбросить скорость и двигаться вперед со всей возможной осторожностью, почаще поглядывая на стрелки указателя трассы. Туман обычно не держится долго, и упущенное время можно будет наверстать, когда появится нормальная видимость.

С каждым этапом сложность игры возрастает. Так, к примеру, если на первом уровне трасса была довольно широкой, и выезды с нее часто не имели никаких видимых последствий, то на втором уровне трасса узка и извилиста до невозможного, что вынуждает заниматься настоящим автомобильным слаломом. Причем за выезд с трассы следует жестокое наказание — лишение автомобиля и, как следствие этого, необходимость начинать заезд второго этапа с самого начала. На третьем этапе все еще хуже, а об остальных лучше и вообще не думать до тех пор, пока после многих и многих часов тренировки вы не станете настоящим водителем-виртуозом.

Управление. После окончания загрузки на экран поочередно выводятся: имена авторов, таблица рекордов (пять лучших результатов и имена рекордсменов), демонстрационная игра.

Нажав на любую клавишу, попадаем в главное меню:

1 — ввод числа игроков (1 или 2);
2 — выбор управления;
3 — переключение скоростей (автоматическое/ручное);
0 — старт игры.

Ввод числа игроков производится нажатием клавиши **1**, при этом в верхней строке высвечивается цифра 1 или 2, соответствующая вашему выбору.

Нажатие клавиши 2 переместит вас в меню редактора управления (CONTROL EDITOR):

1 — выбор джойстика. В нижней строке экрана (CURRENT CONTROL OPTION...) выводится выбранный тип джойстика: Kempston, «правый» Sinclair (RHS), «левый» Sinclair (LHS) или Cursor;
2 — назначение клавиш: влево, вправо, вверх, вниз, огонь, стоп (HALT);
0 — возврат в главное меню.

После нажатия клавиши 0 (в главном меню) программа спросит ваше имя. Если игроков двое, то будет последовательно сделано два таких запроса. Имя надо набрать с клавиатуры и затем нажать **Enter**.

Когда имена введены, программа предлагает запустить мотор: START YOUR ENGINE. Пуск мотора осуществляется нажатием любой клавиши, после этого на короткое время на экране появляется задание первого этапа:

ЭТАП 1 (STAGE 1)

Протяженность............ 35 миль
Нарушений................ 180
Скорость................. 160 миль/час
Задание.................. 15000 очков

Для других уровней задания выводятся аналогично, меняются только цифры.

Затем вы увидите на экране свой автомобиль, его приборную панель (в нижней части экрана) и стартовый фонарь. Когда фонарь вспыхнет зеленым светом, наклоните джойстик вперед и одновременно нажмите **огонь** — машина тронется.

Если включено ручное переключение скоростей, для увеличения передачи — джойстик **вверх/огонь**, для уменьшения — джойстик **вниз/огонь**. Включенная скорость выделяется на индикаторе приборной панели красным цветом: **R** — задний ход, **N** — нейтральное положение, **1...4** — соответствующие передачи. Каждый игрок получает по три попытки пройти трассу ралли. Если игроков двое, то они поочередно получают по одной попытке (три раза каждый).

Дополнительные управляющие клавиши:

V	— включение паузы; выключается пауза любой клавишей;
C.Shift/Space	— рестарт игры; прерывается на любом этапе, и программа переходит к главному меню.

Приборная панель. В центре панели размещен руль. При поворотах руль начинает поворачиваться синхронно с разворотом автомобиля, что делает управление более наглядным и удобным. Квадрат над рулем — это аварийная сигнализация, она срабатывает, когда кончается бензин, перегревается двигатель и т. п. Круглая шкала слева над рулем — спидометр. Скорость дается в милях в час. Круглая шкала справа над рулем показывает обороты двигателя (газ) — обороты/мин×1000.

Две стрелки над индикатором аварийных ситуаций — указатель трассы. Вряд ли вам приходилось раньше иметь дело с таким прибором. Когда автомобиль идет точно по трассе, обе стрелки зеленого цвета. При выезде за флажки одна из стрелок станет красной, показывая направление движения для возвращения на трассу.

Слева на приборной панели выводится: вверху — результат текущей попытки, в середине — общий результат игры (TOTAL) и призовые очки (BONUS), внизу — маленькими силуэтами гоночных машин дается число оставшихся попыток.

В правой части панели размещены (сверху вниз): указатель количества бензина, счетчик пройденного расстояния (мили), таймер, показывающий оставшееся до конца этапа время (мин:сек), индикатор включенной скорости.

"Питер", В. Овечкин

NIGHTSHADE



Ночные тени

Ultimate

Перед вами еще одна игра фирмы Ultimate из серии приключений Сабре Вульфа.

Чтобы вы могли увидеть вашего маленького героя внутри строений, одна или две стены не рисуются, а изображаются схематически белыми линиями на полу. Этот способ дает прекрасную возможность изобразить мелкие детали гостиниц, баров и т. п.

Вам дается минимальная информация: деревню постигло большое несчастье, и все жители превратились в оборотней и прочую нечисть.

Ваше оружие разбросано по домам деревни, и вы собираете его, чтобы пополнить свою амуницию. Некоторое оружие не принесет вам пользы: встречаются оборотни, которые при ударе превращаются в других оборотней, либо распадаются на двух. Вам придется потратить время, чтобы установить, какое оружие для кого лучше подойдет.

Впрочем, в игре есть четыре особых врага: сумасшедший монах, скелет, приведение и мистер Гримрипер. Они находятся в разных концах деревни и должны быть выведены из строя четырьмя предметами: подставкой для яиц, библией, молотком и крестом.

NIM



Silversoft

Игра заключается в следующем: задается банк из определенного числа предметов или очков, а затем из этого банка игроки поочередно берут от одного до трех предметов (очков). Игрок, который берет последний предмет из банка, проигрывает.

После загрузки программы нажмите любую клавишу, и компьютер вас спросит: «Сколько предметов (очков) вы хотите иметь в банке?» Наберите на клавиатуре компьютера число от 9 до 999 и нажмите **Enter**.

«Спасибо. В банке ... предметов. Вы будете ходить первым?» Ответьте **Y**, если да, и **N**, если нет.

«Сколько предметов вы берете из банка в этот раз?» (Берите 1, 2, 3 или 0, когда хотите сдаться). Введите число и нажмите **Enter**. Проследите, сколько предметов возьмет компьютер. Затем запрос повторится, и так до тех пор, пока не закончатся все предметы в банке. Кто берет последний предмет, тот и проигрывает.

По окончании игры нажмите клавишу **A**, если хотите повторить, а если нет, то нажмите **S**.

NINJA MASTER



Мастер ниндзя

Firebird

Вы можете поучаствовать в необычных соревнованиях и испытать свою ловкость. После запуска программы вы увидите действующее лицо — индейца, находящегося в центре экрана. Соревнование проходит в четыре этапа. На первом этапе вам в роли этого индейца необходимо, работая руками и ногами, отбивать летящие стрелы.

На втором этапе испытывается сила рук: вам представляется возможность разбить бревно.

На третьем этапе, управляя мечом, вам необходимо отбить летящие дротики.

Если в ходе трех этапов вы смогли набрать более 1000 очков, то вы перейдете на четвертый этап.

На заключительном этапе вы должны, стреляя из ружья, сбить все бутылки, подброшенные вверх.

Пройдя все эти четыре этапа, вы докажете, что вы достаточно ловки, выносливы, сильны, метки, чтобы по праву занять место вождя одного из индейских племен.

NINJA SCOOTER



Самокат ниндзя

Sysoft, 1987

Существует великое множество игр-имитаторов. Кажется, на компьютере смоделировано уже все, что только можно: спортивные игры и соревнования, самолеты и корабли, машины и моторные лодки,

вертолеты и танки, мотоциклы и велосипеды и т. д. и т. п. Но вот фирма Sysoft решила придумать еще что-то новое и приглашает вас в поездку на... самокате вместе с маленьким ниндзя.

Игра имеет множество уровней с изобилием таких препятствий, как барьеры, ямы, трамплины, кочковатые дороги. Кроме того, благополучно преодолев первые уровни, вы начнете встречаться с огромным количеством «противников». Автомобилисты, скейбордисты и даже какие-то странные существа, больше всего похожие на ожившие черепа, как будто сговорились, поставив перед собой одну цель — не дать вам вволю покататься на самокате. Но наибольшую опасность представляют два хулигана с дубинами, которые на шестом уровне устраивают настоящую облаву на вас.

Еще один противник — время. Оно очень ограничено на некоторых уровнях, но его можно продлить, если собирать призы, похожие на гигантские водолазные шлемы. Каждый такой шлем добавит вам 30 секунд, только учтите, что время в игре идет чуть быстрее реального. Другой способ экономии времени — использование повышенной скорости. Для ее включения достаточно наехать самокатом на мерцающий прямоугольник с надписью SPEED (скорость).

Управление. После окончания загрузки и перед началом каждой игры на экране появляется меню:

1 — клавиатура, порядок назначения:
вверх, вниз, влево, вправо, прыжок
(цифровые клавиши не назначаются);

2 — Kempston-джойстик; 3 — Sinclair-джойстик;
4 — один игрок; 5 — два игрока.

Нажатие клавиши 4 или 5 запускает игру.

В программе предусмотрена возможность включения паузы. Это делается нажатием и удержанием клавиши 2, при отпускании игра будет продолжена.

В ходе игры на экране высвечивается: слева — очки 1-го игрока, справа — очки 2-го игрока, в центре — оставшееся на прохождение этапа время, внизу — уровень игры и пройденное расстояние. Синей линией обозначена вся длина этапа, а пройденный участок отмечается сменой цвета линии на красный.

"Питер", В. Овечкин

NINJA WARRIOR

★★★★★

Ниндзя-воин

Маленький проворный ниндзя не боится врагов и сражается (на втором уровне) с пантерами и с танками. Игра отличается прежде всего замечательными прыжками главного героя: можно просто подпрыгнуть вверх, можно прыгнуть вперед или назад, а можно прыгнуть и сделать сальто в воздухе. В прыжках и во всех положениях (кроме, вниз головой) ниндзя может поражать врагов своим традиционным оружием — заточенными звездочками. Красиво выглядят удары руками. Они особенно эффектны, если вы подошли к противнику, перепрыгнули через него и, развернувшись, ударили. Звездочки следует беречь, их всего 30 штук. Возможна игра вдвоем.

NODES OF YESOD



Odin

Чарли получил от шефа международной Комиссии по разрешению межгалактических проблем информацию о том, что в последнее время с Луны поступают какие-то сигналы. Полученная информация сопровождалась просьбой о том, чтобы Чарли слетал на Луну и, по мере возможности, установил, кто или что посылает эти сигналы. Чарли не мог и не хотел отказываться.

В первой сцене Чарли оказывается в лунной пустыне. Для начала ему нужно поймать лунного крота. Этот крот отличается от своих земных сородичей тем, что легко и охотно оказывает помощь, такую, например, как выгрызание проходов в стенах туннелей.

Когда крот будет пойман, Чарли может спокойно прыгать в кратер. Он очутится в лабиринте подземных пещер. Там его ждет большое количество подставок и чудовищ. Чем больше подставок, тем больше чудовищ. Чудовища, естественно, существуют для того, чтобы их уничтожать, а если это невозможно, то необходимо постараться избегнуть столкновения с ними. К счастью, такие столкновения неопасны. На подставки нужно вскакивать таким образом, чтобы иметь возможность, перескакивая, передвигаться по подземельям.

Главным заданием Чарли является обнаружение монолита. Нужно также сказать, что выполнение задания зависит от восьми собранных «ключей» (AICHEMZ). Для этого нужно обыскать весь лабиринт (стараясь при этом не потерять жизнь, что не очень-то легко). «Ключи» выглядят, как кристаллы, и достаточно красочны.

Задание как таковое совсем простое — в том смысле, что не требует от игрока чрезвычайного интеллектуального напряжения. Однако огромные размеры подземелья очень затрудняют выполнение задания. А в подземельях, кроме всего прочего, Чарли ждет много неприятных сюрпризов, таких, например, как маленькие смерчи, которые переносят Чарли в какую-то другую, неизвестную часть лабиринта, глубокие пропасти, на дне которых его подстерегает верная смерть и т. д. и т. п.

Перемещаясь по пещерам, нужно помнить о том, что не из всех есть выход. В таком случае помощь оказывает крот, прогрызающий стенки туннелей.



NONAMED



Безымянный

Ocean

В давние времена в прекрасном королевстве жил отважный народ, который верой и правдой служил своему королю Абдерику. У короля была гвардия доблестных рыцарей. Их выбирали во всех городах королевства, и все рыцари хорошо стреляли из лука, прекрасно фехтовали и владели приемами рукопашной борьбы.

Однако самому сложному испытанию подвергались только избранные. Это испытание заключалось в следующем: бесстрашного рыцаря закрывали одного в замке. Он должен был проявить отвагу и смекалку, чтобы найти дверь и выйти из замка целым и невредимым. Многие молодые люди пытались справиться с этой задачей, но немногим удавалось выжить в этом таинственном замке. Злой колдун превращал их в монстров-великанов.

В этом замке обитают интересные персонажи. Главный из них — колдун Носканфан. Он большой специалист по черной и белой магии и знает все волшебные книги и снадобья. Носканфан заколдовал смельчаков, которые не смогли найти дверь.

В замке также живет огнедышащий дракон. Если ты хочешь взглянуть на него, то можешь подойти. Он тебе ничего не сделает, если ты не подойдешь слишком близко. Дракон ленивый и не сдвинется с места, увидев тебя, так как ты для него слишком мелкая добыча.

Еще в этом замке обитает много всякой нечисти, от которой надо прятаться или вступать с ней в рукопашный бой. Так как ты хорошо владеешь приемами рукопашной борьбы, то твой удар ногой превратит скелет в груду костей, а маленького дракона — в небольшой зеленый шарик. Наиболее опасны птицы, чем-то напоминающие орлов, и летающие топоры, но с ними не будет проблем, если ты успеешь вовремя присесть. Для такого рыцаря, как ты, большие бочки, встречающиеся на пути, не создадут особых помех, так как, перепрыгнув их, ты еще на один шаг приблизишься к цели.

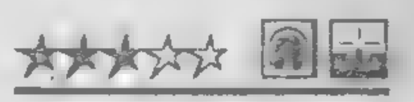
В замке есть висячие сады, в которых находится волшебный источник со святой водой. Подойди к нему и попей, нажав клавишу вниз. После этого ты сможешь прыгать, чтобы собирать высоковисящие предметы, а также у тебя появится возможность забраться по висящей веревке.

Путешествуя по замку, ты увидишь разбросанные черепа смельчаков, побывавших здесь до тебя. Собери их все, не забудь залезть по колонне на самый верхний этаж замка. Если ты соберешь все черепа, то в магической книге колдуна Носканфана появится изображение черепа (также в этой книжке ты увидишь количество попыток, оставшихся для выполнения задания). Теперь без страха подходи к колдуну. В обмен на черепа колдун даст волшебный кристалл, с помощью которого ты сможешь убить огнедышащего дракона. Чтобы подойти к дракону, надо залезть по оборванной веревке и идти направо. Убив дракона, ты станешь обладателем волшебного ключа, который дарует тебе путь к свободе и звание лучшего королевского рыцаря.

Управление:

1	— клавиши;	2	— Kempston-джойстик;
R	— выбор клавиш;	O	— влево;
P	— вправо;	Q	— подпрыгнуть;
A	— присесть;	M	— удар ногой.

NONTERRAQUEOUS



Планета Нонтеррак — **Mastertronic**

Действие игры происходит на далекой планете Нонтеррак, которой управляет чудовищный тиран-компьютер. Он превратил всех людей в пешки для игры в космические шахматы. Замученное население взбунтовалось и решило построить робота — так называемого Искателя, который должен был отыскать базу этого тирана-компьютера, спрятанную глубоко внутри гигантской горы, и уничтожить ее.

Ты должен провести Искателя через внутренние лабиринты горы и уничтожить базу компьютера. Тебе нужно пройти 42 уровня, составляющих в сумме три смыкающиеся между собой секции. Выше всего находится секция пещер, ниже нее — секция главного машинного зала, и на дне — секция подузлов. Все три секции включают в

себя примерно 1000 помещений. Поиск базы и разрушение ее — не такая уж легкая задача.

Контакт с кем-либо из охраняющих компьютер слуг уменьшает твою жизненную энергию, а в некоторых случаях может оказаться фатальным. Этих и множества других опасностей ты должен стараться избегать и смело стремиться к цели. Ты сможешь дойти до конца в том случае, если используешь весь свой интеллект, а если потребуется, то нужно и пострелять. Например, на дне центральной шахты находится ракета, с которой ты ничего не сможешь сделать, если предварительно не найдешь топливо. Но только с помощью ракеты можно безопасно перебраться через газовую камеру.

Искатель может принимать два вида: сферический, в котором можно использовать лазерный луч, и вид, лишенный обороны. Трансформацию можно произвести с предметом, который находится в зале. Если Искатель будет сильно ослаблен атаками фотонов, спасением окажется дополнительная порция энергии, которую можно получить в нескольких залах с одиноко стоящими резервуарами.

Управляется Искатель с помощью джойстика или клавиатуры:

Q — вверх; **P** — направо; **A** — вниз; **O** — налево;
U — бросание бомбы;
Space — огонь;
I — забирание предметов, получение энергии, выбор вида.

Есть еще одна подсказка: нет лучшего метода для прохождения через электрическое поле, чем «разбомбление» его, а через твердые препятствия можно проложить себе дорогу, используя лазерный луч.

NOSFERATU (PIRANHA)



Эту игру можно рассматривать и как аркадную игру, и как игру-приключение. В трех секциях вы управляете одним или более персонажами: мужчиной, женщиной (Люси). Фигуры могут ходить во всех направлениях, спускаться по ступенькам и, что особенно важно, делают это естественно. Вас регулярно будут атаковать летучие мыши. Вам надо проходить мимо злыдней (правда, скорее похожих на больших собак), но это не будет для вас трудной задачей.

Загадки имеют различный характер. Процесс принятия пищи вы можете считать разумным и очевидным. Поиск ботинок необходим, чтобы давить пауков. Предметы иногда встречаются в шкафах (чуланах), и, следовательно, всякий раз, когда найдете такой «контейнер», необходимо подойти к нему и нажать на ключ «взять предмет». Иногда при этом могут быть восстановлены запасы энергии, иногда вы можете найти оружие, иногда вы даже можете найти документы и закончить первую часть игры.

В первой части игры вам надо сделать очень многое. Изобилие секретных комнат и коридоров, а также предметов с таинственными свойствами требует много времени на поиски и размышления.

Во второй части вы управляете тремя персонажами, и ваша задача становится более сложной. Вы оказываетесь на вилле вампира, где Дракула превращает все новых и новых людей в безумных кровопийц — зомби. Вы должны убивать их колом в сердце. Для этого предварительно вам надо заточить кол. Сначала найдите топор, затем найдите подходящий деревянный предмет, например, стул.

В третьей части вы должны заманить Дракулу в комнату Люси и задержать его там. Это включает в себя хитрые манипуляции с колом, чесноком и с другими предметами. Если ему не удастся вырваться до рассвета, вы победили, потому что, как известно, на рассвете вампиры бесследно исчезают, если им не удалось скрыться в могиле.

OCEAN

☆☆☆☆☆

Океан

Командный корабль враждебных ящеров вышел на стационарную орбиту планеты Земля.

Вы должны помочь Доновану, герою этой истории, спасти человечество. Вы попадаете на корабль пришельцев, в то место, которое выберет для вас компьютер. План, уровень и сектор также устанавливаются компьютером. Вы несете на себе боевой лазер, взрывчатку и прибор, называемый коммутационным компьютером, дающий вам информацию об активности палуб корабля и некоторые сведения, перехватываемые им из вражеских систем связи.

Вы можете двигаться вверх и вниз, используя светящиеся «седла», которые выглядят, как шляпка поганки. Большинство из них позволяет двигаться только в одном направлении: или вниз, или вверх. Каждый уровень разделен на секторы, некоторые из них защищены секретными дверьми, а сам корабль наполнен суетящимися роботами, пытающимися энергично уничтожить вас. Вы можете произвести ограниченное число выстрелов, оставшуюся энергию оружия показывает первая тонкая линия на статус-панели. На действие оружия влияют электромагнитные поля роботов.

Уровни корабля патрулируют 4 класса роботов. Ремонтные роботы продвигаются по коридорам, в то время как чистильщики плавают поверх палуб корабля. Ни те, ни другие не представляют большой опасности, но если вы столкнетесь с ними, ваша энергия пойдет на убыль. На корабле есть секретные роботы-убийцы, вооруженные лазером. Вы должны открывать по ним огонь немедленно, но вы также можете перепрыгнуть через них, передвинув джойстик вверх.

На корабле есть роботы-наблюдатели, которые сообщают о вашем местоположении Диане, лидеру рептилий. Она может послать на охоту за вами роботов, вы должны заставить наблюдателей прекратить почти неслышное бормотание до того, как они на вас донесут.

Ваша первоочередная задача — уничтожить корабль. Вы должны установить взрывчатку на водяном впуске, воздухоочистительной установке, центральном компьютере, ядерном реакторе и в причальном ангаре. Вы можете устанавливать ее в любом порядке, но как только вы запустите часовой механизм в детонаторе, у вас останется только 30 минут.

Течение времени на корабле сбивает с толку: все показания на судовых дисплеях приводятся в системе счисления рептилий. Часы, которые непрерывно тикают на статус-панели, разделены на шесть секторов, два из которых постоянно меняют свое изображение, в то время как четыре других вращаются с течением времени. Довольно скоро становится ясно, что эти шесть символов указывают часы, минуты и секунды. Если вы успешно достигнете одной из своих целей, например, реактора, и установите там заряд, то вы также установите время на детонаторе по первым четырем символам (это произойдет автоматически). Детонатор устанавливается передвижением джойстика вниз, что активизирует коммутационный компьютер

в режим операций. Операционная клавиатура появляется внизу справа на экране, а главная статус-панель внизу слева очищается. На клавиатуре расположено 12 пиктограмм, которыми можно оперировать с помощью стрелки курсора. Первые две колонки вызывают такие действия, как установка детонатора; другие маркированы символами числовой системы рептилий. Для установки взрывного устройства используется изображение во втором ряду второй колонки.

Вашей второй задачей является нахождение формулы «красной пыли», которая убивает пришельцев-рептилий. Лаборатория на каждом уровне корабля содержит отдельные части формулы «красной пыли». Для выполнения этой подзадачи вам необходимо найти секретные коды доступа к уровням, на которых находятся лаборатории.

Для того чтобы взять эти пять частей формулы, необходимо нажать второй ключ в первой колонке пиктограмм. Для того чтобы добраться до них, вы должны выключить системы защиты на уровнях, где расположены лаборатории, тем самым вы сможете пройти дверь с системой защиты.

Вызов секретной системы прохода производится с помощью панели пиктограмм и серии из вращающихся дисков, появляющихся на панели управления. Каждая из этих вертушек должна быть повернута так, чтобы все они содержали один и тот же символ. Пиктограммы, которые не использовались до этого для выборки чисел пришельцев, могут быть использованы для вращения дисков в различных сочетаниях.

Данная последовательность устанавливается с большим трудом, и когда вы соберете формулу, вы станете мастером своего дела.

Достигнув цели, не задерживайтесь вблизи, установите взрывчатку, найдите нишу «транзитного выхода» (ее местоположение показано на контрольной панели) и быстро отступайте.

OLLI & LISSA



Олли и Лисса — **Firebird**

Чрезвычайно остросюжетная игра. Ведь вы будете иметь дело с привидениями, призраками и прочей нечистой силой. Авторам программы не откажешь в чувстве юмора. Вам в роли приведения Олли досталась нелегкая доля пылкого влюбленного. Ваша возлюбленная, Лисса (тоже не менее очаровательное привидение), относится к вам с неменьшей трепетностью. Но как всегда, находится препятствие, которое мешает любви этих двух милых созданий. У Лиссы есть опекун, сэр Хэмпри, — ужасного вида призрак. Все свои недюжинные умственные способности он направляет на то, чтобы придумать испытания для Олли, который безумно любит Лиссу и готов на все ради встречи с ней. А встречу с Лиссой можно заслужить только тем, что Олли должен принести предмет, который понадобился сэру Хэмпри.

Нелегкие испытания ждут Олли. Первый предмет — чайник, совсем рядом. Стоит только пройти налево по нижнему этажу, на котором находится наш герой в начале игры, и отнести чайник наверх к котлу, где сэр Хэмпри варит свое страшное зелье. К сожалению, не все так просто. У Олли есть враги: нечистая сила, через которую нужно перепрыгивать. Иначе вам придется начинать все сначала. Но самый страшный враг Олли — это время. Как только закончится запас энергии, вас ожидает пренеприятная процедура —

наказание от сэра Хэмпри. Зато, если вам удастся выполнить поручение, Олли ожидает награда в виде двух поцелуев любимой.

Но сэр Хэмпри чрезвычайно изобретателен. Сейчас же в голове у него рождается новое испытание, и Олли вновь идет за следующим предметом, путешествуя по комнатам и этажам старинного замка. Теперь ему нужно идти направо от исходного положения на главной картинке. Проход туда был закрыт, пока Олли не выполнил первого поручения. Путь удлиняется, испытания ужесточаются, зато награда — на поцелуй больше.

И так далее. По мере выполнения поручений открываются новые комнаты в дальних лабиринтах замка, где вы найдете предметы, необходимые сэру Хэмпри. Вас ждет еще немало неожиданностей, но авторы надеются, что вы сделаете все для счастья этих двух очаровательных привидений.

Управление джойстиком или клавиатурой. Клавиша **огонь** (кнопка джойстика) — прыжок.

OPERATION THUNDERBOLT



Операция «Удар молнии» — **Ocean**

Вы, наверное, уже играли в эту увлекательнейшую «стрелялку» и вам, конечно, никак не хватает патронов для того, чтобы прорваться на следующий уровень? Наберите EFI вместо своего имени в таблице результатов игры и нажмите любую клавишу — игра перейдет на следующий уровень.

OPERATION WOLF

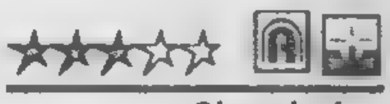


Операция «Волк» — **Ocean**

Супергерой, бесстрашный воин, очищает Землю от бандитов. На экране много боевой техники, солдат. Множество подгружаемых уровней делают игру чрезвычайно увлекательной, хотя сам сюжет прост: перемещая перекрестье прицела, вы должны убивать всех своих врагов, собирая по пути дополнительные патроны и гранаты, а также пищу (дополнительные жизни).

Полоска в правой части экрана — энергия. Когда ее мало, то полоска начинает мигать. После набора 1000 очков вы переходите на следующий уровень.

ORBIX THE TERRORBALL



Орбикс — прыгающий мячик — **Streetwise**

Главный герой игры — прыгающий мячик Orbix, излучающий лазерные лучи. Он прожигает себе путь через развилки 4-х дорог, собирая части потерянного космического корабля, находит его экипаж и помогает ему спастись. Корабль погиб на планете Норка. Планета кишит насекомыми и роботами, готовыми на вас напасть. Каждое их прикосновение отнимает у вас энергию, но этого можно избежать, сшибая их лазером.

В развитии игры наступит момент, когда необходимо восстановить энергию, растраченную при непрерывных атаках. Orbix снабжен набором карт, к сожалению, бесполезных.

OTHELLO



Отелло

CSD

Это занимательная игра в шашки или го. После загрузки игры нажмите Enter и на экране появится меню из 4-х пунктов:

1 — начинающий; 2 — средней силы;
3 — мастер; 4 — установка.

Нажмите клавишу 1...3, и компьютер будет играть на соответствующем вашим способностям уровне. Нажав клавишу 4, вы получаете возможность установить первый ход компьютера, для этого необходимо, нажав клавишу 1 или 2, выбрать цвет фишек и, перемещая мигающее изображение фишки в желаемое место, нажать O. После выбора позиций компьютер спросит цвет ваших фишек: 1 — черный; 2 — светлый. На запрос: «Желаете ходить первым (Y/N)?», введите Y, если хотите ходить первым, или N, если желаете, чтобы первый ход сделал компьютер. Фишка, которой в данный момент вы управляете, мигает.

Перемещение осуществляется при помощи клавиш:

5 — влево; 7 — вверх;
8 — вправо; 6 — вниз;
O — установить фишку; P — пропуск хода;
A — выход из программы.

OTW



Приказ центра управления галактической разведки забросил вас на неведомую планету. Ваша задача (разведка ее поверхности) осложняется обилием летающих вблизи планеты неизвестных объектов, столкновение с которыми означает одно — смерть. Выход — применение оружия (стандартного пулемета).

Объектов становится слишком много, и просто так уже не справиться с ними. Уничтоженные объекты выбрасывают шарики. Если удастся набрать достаточное количество шариков, то вы приобретете оружие инопланетян, которое во многом эффективнее вашего. В нижней части экрана горит индикатор оружия и видов шариков.

OVERLANDER

По суше

Elite

Игра совмещает в себе свойства лучших имитаторов автогонок и боевика.

Управление:

K — клавиатура; J — джойстик;
R — переопределение клавиш; S — старт.

При выборе джойстика появляется надпись: «Нажмите огонь на джойстике», после чего происходит переопределение его типа.

Преступному клану нужно перевести важный груз. Им могут быть секретные документы (Secret Documents) или фальшивые деньги (Counterfeit Money). Выбрав перемещением джойстика вид груза, нажмите **огонь**.

Теперь нам предстоит израсходовать деньги, полученные для выполнения миссии. На экране отображаются оставшиеся деньги (Cash Remainins).

Расход денег:

1. Заправка (Gas Station). Отклоняя джойстик вперед, вы заполняете топливный бак. Уровень топлива показывается индикатором FUEL, который находится в центре панели управления. В зависимости от количества топлива взимается плата. Окончив заправку, нажмите **огонь**.

2. Специализированный автосервис. В вашем распоряжении:

1. SUPERBRAKES — супертормоза;
2. TURBOCHAGER — турбоускоритель;
3. LAENBURNER — дроссельная заслонка;
4. BATTERING RAM — стенобитное орудие;
5. ARMOUR PLATING — бронебойное орудие;
6. BULLETPROOFINS — противопульная защита;
7. WHEELBLADES — вращающиеся секачи;
8. FLAMETHROWER — огнемет;
9. MISSILES — управляемые ракеты;
10. SMART BOMB — мощная бомба;
11. EHSTRA LIFE — дополнительная жизнь

Среди товаров есть вещи, устанавливаемые на вашем автомобиле, и расходуемые средства. Среди постоянно закрепленных:

1. Дает возможность мгновенного торможения.
2. Быстрый разгон.
3. Обогащение горючей смеси.
4. Индицируется на правой стороне панели в виде бараньей головы (рядом цифра показывает запас).
5. Уничтожение бронецелей.
6. Латинская B на бронелисте. Цифра — запас.
7. Пригодится в борьбе с врагами.

8, 9. В комментариях не нуждаются.

10. Служит для разноса чего угодно в клочки. Индицируется в виде маленького ядерного грибка вместе с 8 и 9 в левом углу панели. Цифра рядом — имеющийся боекомплект.
11. Право дополнительной попытки.

Для выбора оружия, из имеющегося на автомобиле, необходимо нажать **огонь** в верхнем положении джойстика. На индикаторах изображены: огнемет, мощная бомба и ракета.

В центре расположен спидометр и индикаторы постоянно установленных систем, например, большая T — турбоускоритель. В правой части панели отображается число оставшихся попыток.

Закончив покупки, выберите FINISHED (окончание) и отправляйтесь в путь.

Этап — «шоссе дьявола». На пути вы повстречаете:

- преследователей на автомобилях;
- гангстеров-рокеров (старайтесь избежать столкновений с ними — это смерть, стреляйте в них издали);
- террористов на обочинах дороги (снижайте скорость и стреляйте в них в упор);
- бронетранспортеры (вам очень пригодится противопульная защита и тяжелое оружие).

Во время посещения автосервиса вы увидите, что многие товары не доступны вам из-за их высокой цены. Расправляясь по дороге с врагами, вы зарабатываете доллары. Их сумма отображается вверху экрана. Если вам посчастливится добраться до конца шоссе, вы сможете вновь сделать покупки и с толком израсходовать свои сбережения.

OVERLORD ★★★★★ S

Операция «Оверлорд»

Overlord — одна из лучших стратегических игр. Ее достоинством является многообразие поставленных задач при быстрой реализации каждого игрового шага. Это создает ощущение динамичности. Частая сменяемость ситуаций, переход от, казалось бы, безвыходной ситуации к победе и наоборот делают игру захватывающей.

В основу игры положены события 6 июля 1944 года (день «Д»), когда войска союзников начали осуществлять готовившуюся несколько лет операцию «Оверлорд», целью которой была высадка войск на северном побережье Франции в Нормандии и преодоление «Западного вала» — неприступной линии обороны, созданной гитлеровцами. Этот день стал днем открытия второго фронта в Европе.

Игра состоит из двух фаз. Первая фаза — высадка частей на намеченном плацдарме. Вторая фаза — прорыв линии обороны, наступление, окружение и разгром войск противника. Поскольку высадка идет постепенно, то обе фазы действуют одновременно.

Как и во всякой стратегической игре, к успеху приводит серия удачных маневров, основной целью которых является создание локального перевеса сил и уничтожение частей противника при сравнительно малых потерях, хотя сделать это отнюдь непросто.

Игра начинается при примерном равенстве сил противоборствующих сторон, но ваша задача существенно усложнена необходимостью произвести высадку соединений отдельными частями и тут же освободить плацдарм для высадки новых сил.

Во-первых, вам трудно сконцентрировать войска в начале игры в то время как противник действует крупными ударными группировками, грамотно учитывая рельеф местности для быстрой переброски войск.

Во-вторых, силы частей в атаке, конечно, меньше, чем в обороне, а вам предстоит непрерывно атаковать превосходящие силы противника, чтобы расчистить плацдарм для новых сил вторжения.

Все, что вы ни делаете в начале игры, приводит к большим потерям атакующей стороны, и, когда наконец высадка произойдет и части развернутся к бою (если вас сразу не сбросили в море), вы обнаружите, что ваши силы уже существенно уступают германским и спасти вас может только удачное маневрирование войсками.

Настройка программы. После загрузки вам предлагается выбрать исходный уровень сложности от 1 до 3. Без достаточного опыта трудно победить даже на первом уровне, опытный игрок победит и на третьем. Затем вам предлагается загрузить отложенную игру (клавиша L) или начать новую (любая другая клавиша). Перед вами карта северного побережья Франции. Гладкий скроллинг выполняется курсорными клавишами.

Ваша первая задача — наметить пункты высадки десанта. Возможны 12 пунктов (от A до L), но вы должны из них выбрать только 5.

Это очень ответственный этап. Многое будет зависеть от правильно выбранного вами стратегического решения. Закончив выбор пунктов вторжения, вы получите запрос, который будет повторяться после каждого игрового шага:

S — SAVE GAME (выгрузить позицию);
(любая другая клавиша) — CONTINUE (продолжить).

Затем вы попадете в главное меню:

A — ARMY ORDERS (отдать приказ по армии);
O — MOVEMENT (привести войска в движение согласно приказу).

Выбрав A, вы получаете изображение союзных армий, их семь: американских — 5, британских — 1 и 1 канадский экспедиционный корпус.

Перемещение курсора между армиями — P, Q, выбор — U. Клавиша E — возврат. Возврат всегда выполняется в предыдущее меню.

Ваша задача — выбрав боевую часть, назначить ей плацдарм для высадки (от A до L), разумеется, из числа намеченных ранее. Если выбор сделан правильно, часть займет исходное положение. Здесь есть особенности. Во-первых, высадка может начинаться только пехотными частями (они изображены символом винтовки). Поэтому сразу привести в действие, например, танковый полк вам не удастся. Во-вторых, часть займет исходное положение, только если плацдарм высадки свободен как от своих частей, так и от противника. На первом игровом шаге это неважно, но далее вам придется как можно быстрее освобождать плацдарм. Последовательным нажатием E вы можете вернуться к главному меню, которое теперь выглядит так:

ORDER — O (отдача приказа);
DETAIL — D (состояние войск);
TERRAIN — T (расположение частей).

Клавиша O позволяет отдать приказ по армии. Сначала вы выбираете армию, которой хотите отдать приказ. За семью союзными армиями закреплены клавиши от 1 до 7. Обратите внимание, что приказу подчиняются только те части, которые уже высадились на континент. Приказ армии отдается тремя перемещениями курсора. Сначала, установив курсор X, вы отмечаете то место, куда должен переместиться центр вашей армии. Затем курсором R задаете перемещение правого фланга, а курсором L — левого. Пока части не перемещаются. Они только получают приказ. Исполнение начнется тогда, когда вы в вышестоящем меню нажмете клавишу O (MOVEMENT).

Это очень оригинальное управление перемещением армии, указанием желаемого места расположения ее центра и флангов. Тем самым, вы не управляя отдельными частями, перемещаете армию в целом. Реакция же отдельных частей может быть самой неожиданной. Лишь в самых простых ситуациях вы получите тот результат, который задали. Как правило, реальная картина будет лишь приближаться к вашим планам, и степень этого приближения зависит от вашего мастерства. После задания направления перемещений вам предложат указать режим боевого действия армии:

A — атаковать;
D — обороняться;
E — выход.

Клавишей D (DETAILS) вы можете просмотреть состояние своих частей и частей противника.

G — германские армии;
A — союзные армии.

Клавишей T (TERRAIN) вы можете определить местоположение своей армии (хотя маловероятно, чтобы вы ее потеряли). Закончив отдачу приказов по армиям, вы возвращаетесь в верхнее меню и клавишей O (MOVEMENT) приводите войска в движение. Каждый игровой шаг состоит из 4 этапов:

1 — передвижение союзных войск;
2 — сражение (COMBAT) в точках контакта с противником.;
3 — передвижение германских войск;
4 — сражение.

Все они выполняются компьютером автоматически. Наблюдая со стороны за ходом сражения, вы вносите коррективы в свои решения и планируете приказ на очередной игровой шаг.

Некоторые советы

1. Игра может иметь разные стратегии. Можно производить высадку на рядом расположенный плацдарм. Тогда первая фаза пройдет относительно успешно, но противник успеет стянуть мощные силы к этому направлению, и во второй фазе вам придется плохо. Можно рассредоточить силы по далеко отстоящим плацдармам, и тогда противник не сконцентрирует войска, но в первой фазе вы потеряете при высадке очень много частей. Победная стратегия лежит, по-видимому, в умелом комбинировании разных идей и гибком реагировании на ход сражения.
2. «Проутюжив» плацдарм, противник уничтожает его и закрывает тем самым для вас возможность высадки новых частей в этом месте. Потеряв все плацдармы, вы проигрываете игру. С другой стороны, ваши войска могут, действуя с суши, открывать новые пункты для высадки десанта и возвращать уничтоженные противником плацдармы.
3. Не рекомендуем высаживать части одной армии на далеко отстоящих друг от друга плацдармах. Кроме того, что это вызывает раздробление и ослабление сил, это еще влечет совершенно непредсказуемые их перемещения в ответ на ваши приказы.
4. Противник очень чутко и быстро реагирует на ваши действия, умело маневрируя войсками. Такая «чувствительность» врага дает вам возможность вводить его в заблуждение нанесением вспомогательных и отвлекающих ударов и ложными маневрами. Можно скрыть направление главного удара и провести высадку очень организованно. В бою же, на обширных пространствах, вы, наверняка, сумеете переиграть компьютер, если ваши армии не будут разбросаны в беспорядке.
5. Через пару дней вы обнаружите, что использование различных пунктов высадки десанта ведет к разнообразному характеру боевых действий. В одном случае — это затяжная, позиционная борьба, в другом — динамичное, маневренное сражение, а в третьем — глубинные рейды. Может быть, вы научитесь жертвовать отдельными частями для нарушения согласованности в действиях противника. Во всех случаях это говорит о богатстве стратегий в игре и о том, что она долго будет вас занимать.

6. Основной вашей проблемой является эффект «бутылочного горла», когда вашим частям придется маневрировать на ограниченных пространствах, поэтому обратите самое пристальное внимание на то, в каком порядке вы отдаете своим армиям приказы на перемещение. Двигаться они будут в том же порядке, и очень важно, чтобы на пути частей не стояли части другой армии, блокируя и запирая их.

OVERLORDS

★★★★★ S

Повелители

Lothlorien, 1985

Это стратегическая военная игра для двух человек, причем вы одновременно наблюдаете передвижение войск в обоих лагерях.

Каждая армия состоит из пехоты, генералов (примерно 1/8 армии) и одного короля (KING). Первоначально короли соперников расположены на экранах A2 и C3.

Победителем считается игрок, первым уничтоживший неприятельского короля или захвативший оговоренное число замков (CASTLES) — от 7 до 12.

Игра разделена на 12 экранов (6 — в укороченной версии игры). Оба игрока одновременно управляют курсорами, перемещая войска. Компьютер случайным образом переключает экраны и ограничивает время на маневры. Войска можно перемещать только в пределах текущего экрана. Для того чтобы перевести фигуру на соседний экран, нужно поместить ее на пограничное поле, принадлежащее как текущему, так и соседнему экрану.

Передвижению войск мешают многочисленные препятствия: деревья, здания, замки, реки. Например, если вы захотите пройти через лес, то для начала надо его вырубить в этом месте. Чтобы захватить замок, нужно поместить свою фигуру в центр всех четырех башен замка.

Когда фигуры противников соприкасаются, между ними завязываются сражения. Победитель определяется сравнением сил сторон. При этом учитывается сумма всех фигур, имеющих контакт с той, которая вступила в сражение. В обороне все фигуры имеют одинаковую силу. В атаке генералы сильнее других в три раза.

По ходу игры противники могут дополнительно набирать себе войска — рекрутов. Компьютер оценивает вашу популярность у местного населения и наличие людских ресурсов. Генералы, находящиеся в замках, могут набирать солдат, а король в замке может мобилизовывать и генералов.

Информационная панель. На экране ниже игрового поля для каждого игрока выводится информация о состоянии его армии. Зеленый цвет сигнализирует, что игрок может продолжать передвигать войска. Чрезмерная активность приводит к тому, что зажигается красный цвет и перемещение войск временно блокируется. Для каждого игрока выводятся также два числа, характеризующие относительную силу армии и количество фигур игрока на данном экране.

Кроме того, в центре имеется информационная панель для обоих игроков. На ней расположен счетчик времени (7 периодов по 30 секунд) и уменьшенное изображение всех 12 экранов с указанием, кому из играющих принадлежат замки на каждом из экранов. Текущий экран мигает.

По обоюдному соглашению игроков можно выключить (включить) счетчик времени (клавиша G) или переиграть партию (клавиша H).

Как и все стратегические игры, Overlords занимает массу времени (впрочем, значительно меньше, чем настоящая война). Поэтому, нажав клавишу S, можно записать состояние игры на ленту, а нажав L, загрузить отложенную позицию.

Управление. Управление выбирается сначала для первого, затем для второго игрока (клавиатура, Interface 2 или Kempston-джойстик). Затем выводится запрос: SELECT SPEED OF PLAY (выберите скорость игры), от **1** (медленно) до **5** (быстро).

Далее нужно определить цель игры:

1. Игра до победы над королем противника;
2. Игра до захвата 10 замков;
3. Укороченный вариант.

Клавишей **CARRY** фигура «подхватывается» для перевода ее на другое поле.

Sinclair User, 5, 1985, перевод В. Голиней

P.H.M. PEGASUS



Морской охотник «Пегас» **Lucasfilm/Linsoft, 1987**

«Пегас» — это название современного боевого корабля, предназначенного для борьбы с морскими пиратами-террористами, несения боевых дежурств в открытом море, обеспечения безопасности морских торговых судов и т. п.

Возможности «Пегаса» поистине удивительны:

- скорость хода — до 52 узлов;
- дальность действия радиолокационной станции и оружия — до 40 миль;
- оружие — 5 видов. Но в зависимости от выполняемого задания имеющийся на борту арсенал изменяется. Чаще всего вам придется использовать всегда имеющуюся пушку (GUN) и ракеты (HASM);
- автономность — более 3 суток;
- живучесть — повышенная за счет водонепроницаемых переборок между отсеками.

Дополнительные технические возможности:

- авторулевой;
- сигнализатор малых глубин;
- сигнализатор обнаружения целей;
- прибор опознавания цели: опознает свои корабли и блокирует оружие при попытке использовать его;
- автоматическое сопровождение цели;
- взаимодействие с другими своими кораблями и вертолетами.

Командовать таким кораблем — большая честь для любого военного моряка, ну а для людей сухопутных программа P.H.M. Pegasus — один из немногих шансов почувствовать себя настоящими моряками.

Первое, что вам придется сделать после окончания загрузки программы, — это выбрать миссию (сценарий), нажав **1...8** или **0** — демонстрационный режим (DEMO MODE). Нажатие клавиши **9** включает/выключает управление от Kempston-джойстика.



Сведения о миссиях.

1. BATTLE TRAINING (боевая тренировка) — проводится в Карибском море у берегов полуострова Флорида. На нее дается всего 12 минут. В Вашем распоряжении «Пегас», вооруженный GUN, CHAFF и HASM. Корабли противника появляются по одному на малом расстоянии от вас, поэтому рекомендуем использовать шкалы малой дальности радиолокатора. Боевая обстановка имитируется полностью, включая обстрел «Пегаса» кораблями противника, его повреждения и даже гибель.

2. GRADUATION EXERCISE («градуировочное» занятие) — ведется тоже в Карибском море в течение 10 минут. Но какие это минуты! Вы оказываетесь в тесном окружении огромного количества вражеских кораблей, и нужно изрядно покрутиться, чтобы выйти пусть не совсем целым, но хотя бы живым из этой переделки. Набор оружия такой же, как в миссии 1.

3. TERRORIST ATTACK (атака террористов). «Пегас» находится в Средиземном море, недалеко от Суэцкого канала. В вашем распоряжении восемь часов времени и четыре вида оружия: GUN, CHAFF, HASM, GASM. Задача — разыскать (а это не так просто, как кажется), атаковать и уничтожить корабль террористов.

4. A BATTER PART OF VALOUR (большое мужество). Снова Карибское море, но в этот раз вас сопровождает вертолет, а впереди — 12 часов боевого дежурства, когда в любую минуту можно ждать внезапной и опасной атаки быстроходного пиратского корабля. Набор оружия, как в миссиях 1 и 2, но теперь для поисков и обнаружения противника можно активно использовать вертолет.

5. SEARCH FOR TERRORIST (поиски террористов). Их придется вести в Средиземном море у берегов Италии с помощью одного вертолета в течение девяти часов. ВНИМАНИЕ: в этой миссии используется вертолет № 2 (HELICOPTER 2). Обратите внимание и на имеющееся на борту «Пегаса» оружие: GUN, CHAFF, EXOCET.

6. SUPPLY CONVOY (обеспечение конвоя). Юго-западный район Карибского моря между островом Куба и Панамским каналом. В этом прекрасном уголке, самим богом предназначенном для отдыха и покоя, вам предстоит выполнить самое изнурительное задание: 72 часа (трое суток) вести через район, кишащий боевыми судами противника, безоружное судно с ценным грузом, потеря которого недопустима. Поэтому в поддержку «Пегасу» даны два вертолета, жаль только, набор оружия остался тем же, что и в миссии 1.

7. SURVEILANCE MISSION (боевое дежурство). Дежурство ведется в течение двух суток у берегов острова Гаити в Карибском море. Оружие — как в миссии 5. Поддержка с воздуха — два вертолета. Задача — «прочесать» район в поисках пиратских кораблей и, в случае обнаружения, уничтожить их.

8. JIHAD (защита). В Персидском заливе «Пегасу» предстоит встретить и в течение 48 часов защищать от противника танкер под флагом вашей страны. Помогут вам в этом два вертолета, накопленный боевой опыт и традиционный набор оружия: GUN, CHAFF, HASM.

Режим «Карта». Выбрав сценарий и затем нажав **Space**, вы увидите на экране карту района боевых действий с несколькими мигающими точками, обведенными кругами. Это «Пегас» и взаимодействующие с ним ваши вертолеты и суда. Круги показывают дальность действия оружия и локаторов. Корабли противника тоже обозначаются точка-

ми, но они не обведены кругами и видны, только когда находятся в зоне действия ваших радиолокаторов.

В этом режиме можно задать курс и скорость каждой вашей боевой единице (кораблями противника будет управлять компьютер):

6 — «Пегас» (HYDROFOIL). При нажатии этой клавиши на карте появляется крестообразный курсор, перемещая который, можно задать точку, куда пойдет под управлением авторулевого ваш корабль. Чтобы отправить его в путь, нужно обязательно задать скорость хода, иначе «Пегас» не сдвинется с места (о назначении скорости хода кораблей и вертолетов чуть ниже).

7 — грузовое судно (CARGO SHIP). Транспортные суда, с которыми вам предстоит иметь дело, будут разного класса и водоизмещения, поэтому их скорости хода могут сильно различаться. Курс и скорость задаются так же, как и для «Пегаса».

8 и **9** — вертолеты 1 и 2 (HELICOPTER 1 и 2) имеют скорость до 160 узлов и радиус действия радиолокатора до 80 миль. Курс и скорость задаются так же, как и для «Пегаса».

Назначение курса и скорости хода аналогично для всех ваших кораблей и вертолетов.

Курс задается перемещением крестообразного курсора в выбранную точку. Не забудьте, что сначала клавишами **6...9** надо выбрать объект, который вы хотите передвинуть. Так как перемещение происходит по кратчайшему расстоянию между местом нахождения и выбранной точкой, для кораблей на этой прямой не должны встречаться участки суши. Клавиши управления курсором: **Q** — вверх, **A** — вниз, **O** — влево, **P** — вправо.

Скорость хода выбранного объекта следует назначать обязательно, так как только после выполнения этой процедуры ваши корабли и вертолеты начинают свое движение. Скорость задается нажатием клавиш от **1** до **5** (от самого малого хода до самого полного).

Если вы вдруг случайно забыли, какой ваш объект «скрывается» под какой точкой, можно включить аппаратуру опознавания: нажатие клавиши **D** обозначит на карте все ваши корабли и вертолеты соответствующими символами.

И еще две клавиши, которые можно, а часто даже нужно, использовать в режиме «Карта», они изменяют масштаб времени при каждом нажатии в два раза: **K** — увеличение, **L** — уменьшение. Максимально можно ускорить течение времени в 128 раз.

Режим «Боевая рубка». Закончив работу в режиме «Карта», можно переместиться в боевую рубку «Пегаса» и для начала ознакомиться с клавишами управления, которые используются в режиме «Боевая рубка»:

- **V** — переключение режимов «Карта»/«Боевая рубка»;
- **1** — самый малый вперед — скорость до 11 узлов;
- **2** — малый ход — до 21 узла;
- **3** — средний ход — до 30 узлов;
- **4** — полный вперед — до 41 узла;
- **5** — самый полный — до 52 узлов;
- **0** — стоп машина — скорость равна нулю, двигатель работает на холостом ходу.

Автоматическое переключение скорости хода обеспечивает плавное изменение скорости корабля:

Q — увеличить обороты; **A** — уменьшить обороты.

Авторулевой включается автоматически в режиме «Карта» при назначении скорости хода, выключается в режиме «Боевая рубка» клавишами:

O — лево руля; **P** — право руля.

Радиолокатор имеет шкалы дальности 2.5, 5, 10, 20, 40 миль. Первоначальная установка — 40 миль. Переключение шкал:

Y — увеличение дальности действия;
R — уменьшение дальности действия.

Бинокль позволяет:

T — захватывать/сменять наблюдаемые цели.

Если целей несколько, неоднократное нажатие T позволяет по очереди переходить от одной цели к другой. При этом в верхней части экрана появляется вид в бинокль на захваченную цель; выбранная цель помечается на экране локатора знаком G, и включается автоматический целеуказатель: рядом с видом в бинокль появляется стрелка, дающая направление поворота на цель.

Маневрирование (MANOEUVRE)/прицеливание (AIMING). Первоначально установлен режим маневрирования, в котором корабль может менять курс и скорость. В режиме прицеливания в бинокле появляется курсор прицела, управляемый теми клавишами, которые в режиме маневрирования служили для перекладки руля:

O — влево; **P** — вправо.

Режим прицеливания позволяет производить точную наводку на цель, не меняя курса «Пегаса». Но учтите, что ваше оружие имеет теневой сектор за кормой, то есть для поражения целей позади корабля необходимо перейти в режим маневрирования и выполнить поворот.

D — переключение режимов маневрирование/прицеливание.

Оружие можно использовать только из режима «Боевая рубка», переключается оно клавишами:

6 — GUN; **7** — CHAFF; **8** — HASM; **9** — GASM;
Space — огонь.

Масштаб времени переключается так же, как в режиме «Карта».

<u>Итоги выполнения миссии.</u> После окончания любой из миссий программа подводит итог ваших действий и присваивает соответствующее звание:

CEJECTIVE	Результат	MAX за единицу	Полученный
MAIN CEJECTIVE	главный результат	1000	...
ENEMIES SUNK	потоплено врага	100	...
ENEMIES DEMEGED	повреждено врага	050	...
TIME BONUS	приз за время	001	...
SURVIVAL BONUS	приз за живучесть	050	...
TOTAL	всего		
RANK	ранг		

Полученное звание может быть от рядового (DECK MORRER) до..., не беремся точно сказать до какого, так как никто из нас пока не смог получить звание выше лейтенанта (LIEUTENANT).

Ознакомившись с итогами и нажав любую клавишу, вы окажетесь в меню выбора сценария, а значит, сможете начать все с начала.

Полезные советы. Для обнаружения противника активнее используйте вертолеты, так как их собственная скорость и дальность действия локаторов намного выше, чем у «Пегаса». Боевой опыт пилотов вертолетов позволяет им сохранять неуязвимыми свои машины даже вблизи вражеских кораблей, поэтому вы при любых обстоятельствах можете смело сопровождать цели с воздуха.

Работая в режиме «Карта», следите за звуковыми сигналами: сигнал боевой тревоги требует вашего немедленного присутствия в боевой рубке. Он звучит при обнаружении цели или выходе «Пегаса» на малые глубины.

Учтите, что ваши локаторы не дают изображения береговой черты, поэтому вблизи берега действуйте с повышенной осторожностью.

Непосредственно боевые действия (особенно стрельбу по кораблям противника) рекомендуется вести в масштабе времени, близком к реальному, особенно на этапе освоения игры.

Вопрос горючего не должен вас беспокоить: в любой из миссий оно дается с запасом.

"Питер", В. Овечкин

PAC-LAND

Земля ужасов — ★★★★☆ — **Quicksilva**

Pacland — очень страшное место со странными домами и фруктам, висящими прямо в воздухе, призраками, раскатывающими на автомобилях и летающими на самолетах.

Ваша задача — исследовать местность, набирая при этом очки. Призраки коварны, и надо очень постараться, чтобы избежать гибели от удара винтом самолета или наезда пьяного водителя. Чаще всего несчастье происходит при неправильном расчете времени, когда, перепрыгивая через мчащийся автомобиль, вы попадаете под пропеллер самолета.

Число этапов игры огромно. Сначала вы находитесь в городе, затем попадаете в лес и продираетесь через чащу, потом оказываетесь в горной стране. Тут жизнь ваша становится еще сложней: приходится совершать прыжки из экрана в экран без особой надежды, что правильно выбрано невидимое место приземления. По пути вы собираете энергетические таблетки и фрукты, но от последних пользы мало, они только увеличивают счет. Когда вы съедите таблетку, вы не только сможете поедать призраков, но на некоторое время исчезнут машины и самолеты. Для того чтобы пройти на следующий уровень, не нужны никакие предметы, что упрощает игру.

PACMANIA



Мания упаковки — **Namco, 1988**

Эта игра является продолжением программ Ghost's Revenge, Pacman и Miss Pacman, но у нее есть ряд черт, выгодно отличающих ее от предшественниц: трехмерная графика, возможность выбора уровня игры, таблица рекордов. Кроме того, ваш Pacman (Упаковщик) v··

прыгать (клавиша **огонь**). Но на высоких уровнях игры начинают прыгать и ваши преследователи, особенно опасны в этом смысле «очкастые» враги.

Цель игры традиционна для этой серии программ: собрать все рассыпанные в лабиринтах ягоды. Когда вы сделаете это, последует переход на следующий уровень. Ягоды, помеченные буквой P, позволят вам на время стать сильнее преследователей и съесть их при возможности. «Съедобные» враги выделяются черным цветом, но будьте осторожны, если они начинают мерцать — еще секунда-другая, и они, приняв свой естественный цвет, сами начнут охоту на вас.

Периодически в центре лабиринта появляются съедобные сюрпризы, и если вы успеете вовремя до них добраться, то сможете получить призовые очки, а иногда и изменить на время игровую ситуацию в свою пользу. Так, например, приз в виде буквы G в несколько раз увеличит скорость Упаковщика.

Первоначально в вашем распоряжении 5 жизней. Учтите, это не так уж много, поскольку преследователи очень хитры и агрессивны, а любое столкновение с ними — верная гибель.

Управление. После окончания загрузки нажмите клавишу **Space** и увидите меню:

1 — старт;
2 — клавиатура:
K — вниз, **O** — вверх, **Z** — влево, **X** — вправо,
Space — прыжок;
3 — Kempston-джойстик; **4** — Sinclair-джойстик;
H — таблица рекордов; **M** — музыка (вкл./выкл.).

Сделайте ваш выбор, а затем нажмите кнопку **огонь**. Программа перейдет к следующему меню:

Раунд 1: «Город из кубиков» — легкий, приза нет.
Раунд 2: «Парк Пэкмэнов» — средней сложности, приз 70000.
Раунд 4: «Песочная страна» — трудный, приз 150000.
Раунд 6: «Шаги джунглей» — из меню не выбирается.

Уровень игры (раунд) выбирается клавишами **вверх**, **вниз**, **огонь**. Раунды 3 и 5 не выбираются, приза за их прохождение нет. Они, по сути дела, являются повторением раундов 2 и 4 соответственно, но призов за их прохождение не полагается. Раунд 6 из меню не выбирается, и попасть в него можно только после успешного прохождения уровней 4 и 5.

Маленький секрет: если вы попали в призовой раунд 6 и игра закончилась на нем, то стоит нажать кнопку **огонь** вместо клавиши **1** (старт игры), и вы с полным запасом жизней прямиком окажетесь снова в раунде 6. Правда, теперь уже не будет никаких призов, но зато будут все прелести самого сложного уровня.

Вся информация о текущем состоянии игры постоянно выводится в правой части игрового экрана: текущий результат, рекорд игры, количество жизней (в виде изображений Пэкмэна), изображение и название приза. Например: FRUIT TARGET — фруктовая мишень.

Начисление очков:

растение (точка)	10	энергопилюля	50
вишня	100	банан	200
груша	500	клубника	1000
арбуз или дыня	2000	красный дух	200
желтый дух	400	зеленый дух	800
белый дух	1600		

Если ваши действия будут успешными, то программа не забудет похвалить вас и в графе Rank (ранг) выведет надпись: «Поздравляем! Вы стали настоящим маньяком упаковки!»

"Питер", В. Овечкин

PANAMA JOE



Панамский солдат

Sinclair

Пещера Монтесумы, где 100 лет назад была захоронена в земле пирамида. Там внизу жил Монтесума. Хотите пойти туда? Здесь все в огне... увернитесь от скелета... осторожнее, змея! Если вы на нее наступите, то будет страшно больно. Перепрыгните через расщелину, взбирайтесь по веревке. Если вы упадете, то разобьетесь. А вот здесь вы уже, кажется, были до этого раньше, но входили не в эту дверь. Хватайте ключ, открывайте дверь и спешите к следующей — это лабиринт.

В игре надо быть очень активным. У вас всего пять жизней, но при хорошей игре этого вполне достаточно, чтобы добраться до клада.

После загрузки вам будет предоставлен выбор:

1 — Kempston-джойстик; **2** — Protek-джойстик;
3 — Sinclair-джойстик; **4** — клавиатура.

При игре Sinclair-джойстиком контрольными являются следующие клавиши:

6 — влево; **7** — вправо;
8 — вниз; **9** — вверх;
0 — прыгать.

Если вы нажали клавишу 4, то можете выбрать удобные для себя клавиши.

Клавиши **J**, **K** и **L** — уровень сложности игры, **P** — остановка и возобновление игры.

Окошечко в левом верхнем углу экрана показывает, сколько жизней у вас осталось, а также предметы, которые вы прихватили по пути и не использовали.

Очки начисляются за выполнение следующих действий:

Взять фонарь, ключ, меч или молот	50
Открыть дверь	300
Взять драгоценность	1000
Убить череп	2000
Убить паука	3000

Добавочная жизнь дается за каждые 10000 набранных очков.

Подсказка: достигнув сокровищницы Монтесумы, все время подпрыгиваете!

PANZADROME



Танкодром

Ariolasoft

Вы управляете танком Т-117, оснащенным 80-миллиметровой пушкой. Вас атакуют танки противника. Тип вражеского танка определяется по его цвету. Наиболее опасны красные танки. Будьте осторожны, после вашего выстрела остается воронка, через которую не проехать. Опасайтесь мин, их расположение видно на карте.

Управление:

Z — поворот; X — назад; C — вперед;
V — огонь; Q — выхсд из игры.

PAPER BOY



Газетчик

Elite

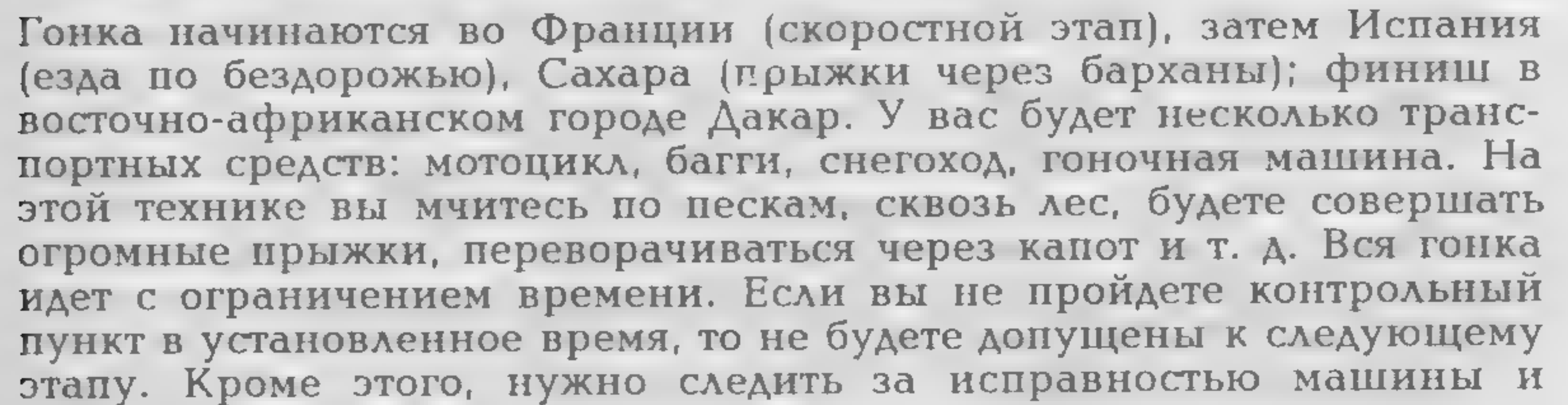
Вы едете на своем велосипеде на работу, управляя рулем и тормозами. Вы катите осторожно по кругу, тщательно избегая столкновений с пешеходами, легковыми автомобилями, пьяницами, людьми, стригущими газоны, кирпичными стенами. Вам необходимо обеспечить доставку газет. Каждый дом на вашем пути, который ожидает газет, обозначен маленьким знаком на внешней стороне парадной двери. Очень удобно, как это принято в большинстве американских пригородов, бросить газету к парадным дверям и весело отправиться дальше. Некоторые затруднения могут быть устранены на вашем пути, если бросить рулончик чего-нибудь тяжелого (например, газету «Санди-Таймс»), за что вы получите дополнительные очки. Вы можете получить дополнительные очки за разбивание окон в тех домах, которые не получают газет.

Если вы собьете крышки мусоросборников, то за это вы получите больше очков. По мере продвижения вы можете подобрать несколько дополнительных газет. Так у вас окажутся лишние экземпляры, которые вы сможете бросить в проходящих мимо пешеходов. Подойдя к концу своего пути, вы срезаете путь и просто немного покатаетесь на своем велосипеде. Вы можете увеличить свой счет, используя оставшиеся газеты, чтобы бросать ими в пешеходов и в другие удобные цели.

Если все будет в порядке и вы доставите газеты большинству подписчиков, то появляется надпись «Вы допущены к работе на следующий день». Но вас могут и уволить.

PARIS-DAKAR

Париж-Дакар



Гонка начинаются во Франции (скоростной этап), затем Испания (езда по бездорожью), Сахара (прыжки через барханы); финиш в восточно-африканском городе Дакар. У вас будет несколько транспортных средств: мотоцикл, багги, снегоход, гоночная машина. На этой технике вы мчитесь по пескам, сквозь лес, будете совершать огромные прыжки, переворачиваться через капот и т. д. Вся гонка идет с ограничением времени. Если вы не пройдете контрольный пункт в установленное время, то не будете допущены к следующему этапу. Кроме этого, нужно следить за исправностью машины и количеством горючего.

PARK PATROL

Патруль в парке

Firebird

Вы плывете на лодке по реке, на берегу которой лежат папирусы. Необходимо собрать 12 папирусов. Для этого нужно подплыть к берегу, выпрыгнуть из лодки, взять папирус, подойти снова к лодке



и запрыгнуть в нее. Будьте осторожны, когда вы плывете на лодке, не наезжайте на льдины, доски и пловцов. На берегу вас также поджидают опасности: могут напасть маленькие чудовища.

Управление — клавиатура.

PAZOOK

Supplement Software

Так же, как и в игре Puzznik, вам необходимо собирать вместе два, три или четыре блока с тем, чтобы они исчезли. Коренное отличие данной игры заключается в том, что в этой игре полностью отсутствует гравитация. Но, пожалуйста, не обольщайтесь внешней простотой игры, она достаточно сложна.

Your Sinclair, 8, 1992, перевод В. Голиней

PEDRO



Педро

Imagine

После загрузки программы на экране появляется таблица выбора режима игры и таблица с управляющими клавишами. Нажмите соответствующую цифру, если хотите:

1 — клавиатура;
2 — Fuller-джойстик;
3 — Sinclair-джойстик;
4 — Kempston-джойстик;
5 — Protek-джойстик.

Если вы выбрали для управления игрой клавиатуру компьютера, то запомните функции следующих клавиш:

- клавишами движения влево являются все клавиши нижнего ряда, начиная с **S.Shift** и далее через одну в ряду, то есть **S.Shift**, **X**, **V**, **N** и т. д.
- оставшиеся клавиши в нижнем ряду являются клавишами движения вправо: **Z**, **C**, **B** и т. д.
- любая клавиша из второго ряда (считать снизу вверх) является клавишей управления движением вниз: **A**, **S**, **D**, **F** и др.
- любая клавиша третьего ряда (снизу вверх) является клавишей управления движением вверх: **Q**, **W**, **E**, **R** и т. д.
- любая клавиша верхнего ряда или **Space** позволяет вам прыгать на животных, а также, если вы стоите близко к компостной яме, возле стенки с кирпичами или ящика с семенами, нажатие указанных клавиш даст вам возможность взять кирпич, компост или семена. Если вы взяли или кирпич, или компост и захотели заблокировать один из входов лабиринта, то донесите эти предметы до выбранного вами входа в лабиринт, а затем нажмите любую клавишу верхнего ряда. Ваш кирпич или компост будет положен на место. Если вы взяли семена из ящика, то донесите их до нужной лунки в цветочной грядке и нажмите любую клавишу верхнего ряда. Таким образом вы посадите новые цветы взамен съеденных животными.

У Педро самый прекрасный сад в старом Мехико. Но одна беда — все животные в округе стараются сюда проникнуть, чтобы полакомиться цветами. Вечером, как только Педро отпускает работников,

животные и насекомые не дают ему ни минуты покоя. Он пытается сделать все возможное, чтобы как-то уберечь цветы: загораживает дорожки сада компостом и кирпичом, преследует бессовестных воров, даже прыгает на них, но, несмотря на это, некоторые твари все-таки проникают в сад. Каждый раз, как только животные проникнут в сад и съедят растения, Педро должен восстановить свой цветник, сажая семена в грядки. И даже если все идет не так уж плохо, нужно следить, чтобы местный бродяга не украл семена из ящика. Поэтому Педро приходится еще прогонять и бродягу. Из-за животных, насекомых и бродяг-воров у Педро нет даже выходных.

Для того, чтобы животные не съели растения в саду у Педро, он должен собрать кирпичи и компост из нижних углов сада и заблокировать выходы лабиринта. Он не может нести больше одного предмета за один раз. Любое животное, проникшее в сад, бежит сразу же к грядкам и начинает есть растения. Педро предстоит решить: либо блокировать лабиринт, либо топтать животных ногами и при этом, в свободное время, он должен еще успевать пересеивать грядки.

Животные приходят в лабиринт сверху, а затем устремляются к цветочным грядкам. Так как целью игры является сохранение всех растений в саду, то защита цветов от животных и посадка новых растений взамен уничтоженных является сложной задачей.

Бродяга появляется в саду неожиданно. Как правило, он пробирается в сад сбоку и немедленно направляется к ящику с семенами. Педро должен броситься к нему и прогнать его прочь. В противном случае он уничтожит все семена.

Замечания по игре: в конце каждого уровня игры (в игре несколько стадий) подсчитываются очки, начисляемые за оставшиеся растения. При переходе к следующей стадии за каждое оставшееся растение количество семян в ящике увеличивается на одно, вплоть до первоначального, с которым вы начинали игру. Чтобы перейти к следующей стадии, нужно убить всех животных или же тянуть время, пока не обнулится таймер.

PEEP SHOW



Шесть смазливых девочек желают поиграть с тобой! — такова надпись на заставке. После того как программа загружена, на экране появляется меню:

1	— выбор цвета фона и тона;	2	— выбор уровня игры;
3	— выбор девочек;	4	— старт.

Время игры изначально ограничено 15-минутным геймом. По желанию игрока можно выбрать 12-, 9- и 6-минутный гейм.

Эта игра лишний раз подтверждает, что мужчина в такой ситуации должен быть нежен и умен. Рыть рогом землю здесь бесполезно, даже за 15 минут вам не осилить и первый этап. Этапов всего три: буквенная головоломка, диалог с компьютером, преодоление пипметра (что-то вроде измерителя).

На первом этапе вы увидите 15 квадратов, организованных в матрицу 4 на 4. На квадратах размещены буквы. Пользуясь одним свободным местом под квадрат, вы должны сложить 4 слова: GOTO, THE, PEEP, SHOW.

Тем, кто в детстве играл в игру «15», это после небольшой тренировки не составит труда. Сначала построчно выложите слово GOTO, затем THE, в конце него поставьте букву P, это вам очень пригодится. Ну, а потом последние два слова выкладывайте по столбцам.

Управление квадратами осуществляется клавишами Q и P:

- Q — выбор квадрата (он высвечивается более ярко);
- P — установка квадрата на свободное место.

И еще совет — не ставьте только одну букву. Тащите сразу 2-3 буквы. Этим вы сэкономите время, а оно вам пригодится.

Музыка, которая начинает играть при появлении меню, известит вас о том, что слово выложено правильно, если нет, значит, что-то не так — ищите ошибку.

Итак, заиграла музыка, и вы можете передохнуть перед следующим этапом, выпить стаканчик виски с содовой (если есть). Теперь вооружитесь бумагой и карандашом: вам придется писать.

Нажмите любую клавишу. Вы увидите холл публичного дома с тремя дверями, кадку с пальмой, игровой автомат-компьютер, стол и пару стульев, на столе стоит стакан и виски. На экране компьютера — приглашение ко второму этапу. Если вы нажмете любую клавишу, то на экране появится шесть цветных квадратов: синий, красный, фиолетовый, зеленый, голубой и желтый.

Если у вас черно-белый монитор, не огорчайтесь. Все равно, чтобы преодолеть этот этап, вам придется прямо на экране монитора фломастером на самих квадратах расставить цифры в следующей последовательности: 1, 2, 3 — вверху и 4, 5, 6 — внизу. Это будет соответствовать закреплению этих цветов за цифровыми клавишами. Как только вы увидите эти шесть квадратов, то под музыку, с интервалом около секунды, белым цветом, в случайной последовательности, высветятся все шесть квадратов, и компьютер перейдет в режим ожидания ввода в той же последовательности этого кода. Вот тут-то вам и понадобится бумага и карандаш. Глядя на экран, вы будете записывать высвеченные цвета, но цифрами. А потом просто введете их в компьютер. Нажав правильную цифровую клавишу, вы услышите звук такой же, как и при высвечивании квадрата. Если вы ошиблись и нажали не тот номер, компьютер сбрасывается и высвечивает на экране время, которое у вас осталось, при этом отнимая минуту. После этого компьютер высвечивает код, и вам надо записать его.

Если вы правильно ввели код, то на экране высветится надпись: «Наберите номер кабины! — Вы близки к цели»! Введите цифры от 1 до 3, и после музыкальной трели вы перейдете к пипметру.

После крупной надписи PEEP SHOW вы увидите строку с указанием номера кабины и имени девочки. Внизу будет шкала пипметра, справа — индикатор времени. Вам надо быстро и ритмично нажимать на любую клавишу, следя за тем, чтобы показания пипметра возрастали. Легче и быстрее заполнить шкалу, если удерживать клавишу S.Shift, при этом нажимая клавишу P. Но не торопитесь. Если у вас в запасе останется больше 35 секунд, то вместо желаемого вы увидите грозного толстого мужика — хозяина борделя. Он скажет пару ласковых насчет вашей квалификации, потом сыграет похоронный марш и отнимет минуту времени.

Не зевайте, как только время этапа кончится, вы опять вернетесь на второй этап и снова должны будете записывать новый код, независимо от того, увидели вы что хотели или нет. Кстати, мужик появляется и тогда, когда вы исчерпали лимит времени или не справились с одним из этапов.

Ознакомившись с содержанием трех кабин, вы вернетесь к меню и сможете выбрать другую тройцу девиц!

PENETRATOR

Пилот-разведчик ★★★★☆ Melbourn House

Вы, пилот самого современного, хорошо вооруженного, скоростного истребителя, должны пролететь над местностью, великолепно защищенною всевозможными боевыми комплексами: радарами и ракетами земля-воздух. За их уничтожение начисляются очки. В конце своего полета, вы должны проникнуть в крайне узкий тоннель и взорвать секретное оружие врага. У вас три попытки.

После ввода программы нажмите Enter, на экране появится таблица, но не торопитесь трогать клавиши в соответствии с меню, так как в программе предусмотрен демонстрационный показ. Вы увидите почти все стадии игры и тактику их прохода.

А вот теперь, когда вы полностью представляете себе игру, снова нажмите Enter, и вы вернетесь к меню, где указано:

1 или 2 — игра одного или двух игроков;
T — тренировочный полет;
E — вызов редактора ландшафта;
L — вызов своего ландшафта с ленты магнитофона
S — прекратить игру.

После игры занесите свое имя (не более 6-ти символов) в таблицу лучших результатов, после набора нажмите Enter.

Управляющие клавиши :

4, Q — истребитель вверх;
3, A — истребитель вниз;
1, 0 — уменьшение скорости;
2, P — увеличение скорости;
C.Shift, Space — бомбометание;
R — ракеты.

Если вы нажали клавишу T основного меню, то теперь нажмите цифру, которая задаст количество тренировочных полетов, которые вы хотите совершить (1-4).

Если вы нажали E, то для обзора команд, входящих в этот режим нажмите C. Перед вами появится таблица, в которой отображено перемещение курсора редактора ландшафта:

O — влево; P — вправо;
Q — вверх; A — вниз;
B — установить нижний уровень ландшафта;
T — установить верхний уровень ландшафта;
C — вызов данной таблицы;
S — записать ландшафт на кассету;
L — считать ландшафт с пленки;
V — верифицировать (проверить правильность записи на кассете);
N — удалить радары и ракеты, указанные курсором;
M — установить ракеты в местах, указанных курсором;
R — установить радары в местах, указанных курсором;
C.Shift — автоповторение указанных выше команд.

Чтобы выйти в основное меню, нажмите клавишу **Break** или клавиши **Enter** и **0** одновременно.

PENTAGRAM



Пентаграмма

Ultimate

Молодой ученик чародейского искусства должен разгадать тайну забытого лабиринта. Он еще не пробовал пользоваться своими знаниями, так как это запрещено кодексом.

Так что же это за тайна? За день до своего отправления в дорогу молодой чернокнижник получил от своего учителя старый план, но, к сожалению, без каких-либо пояснений к нему. Учитель сказал: «Помни, что ключом к отгадке могут быть камни с иероглифами.»

Чернокнижник, уже находясь в лабиринте, увидел камень, о котором говорил учитель. Забрал его и, используя свои чары, узнал, что таких камней в лабиринте 5 штук, а отнести эти камни нужно в комнату со звездой.

Использованием своей магической силы наш чернокнижник нарушил законы лабиринта, за что его и настигла заслуженная кара: он должен начать свой путь сначала, причем с пустыми руками. Когда он в следующий раз дошел до места, где лежал камень, оказалось, что его там уже нет, так как каждый раз он лежит в разных местах. После долгого единоборства с силами лабиринта наш герой все-таки собрал 5 камней и узнал тайну звездной комнаты.

В игре 4 «старта», что связано с различными положениями камней в лабиринте. В появляющихся чудовищ можно стрелять.

PENTIS

Пентис

Игра имеет три части.

Первая — тетрис (см. игру Tetris): укладываемые блоки состоят из четырех кубиков. Цель — заполнить целиком горизонтальный ряд, после чего он пропадает (а вам идут очки).

Вторая часть игры — пентис: блоки состоят из пяти кубиков.

Третья часть игры — пентис: есть блоки из четырех, есть блоки из пяти кубиков.

PETER PACK



Питер Пэк

Любителям «пэкманских» игр эта игра наверняка придется по душе. Забавный спасатель выходит из своей будки, расположенной на дереве, и отправляется на поиски различных предметов, находящихся на земле, на деревьях и даже в подземных пещерах. Предметы расставляются случайным образом, поэтому приходится обшаривать все закоулки в поисках нужной вещи. Предметы охраняют толстопуз, мухи, крокодилы и пауки. Интересная особенность: стрелять во врагов можно только собранными предметами. При удачном попадании вещь возвращается к вам. К подбитой мухе можно прицепиться и некоторое время летать. На крокодиле можно переправиться с одного островка на другой. При попадании в толстопуза и паука они нейтрализуются лишь на некоторое время. При блуждании по пещерам обращайте внимание на скаты и неровности дороги, иначе вы рискуете поскользнуться и упасть на голову крокодилу.

Все собранные предметы надо приносить в избушку. Когда будет принесен последний предмет, вы перейдете на второй уровень, действие в котором проходит глубоко под землей. Для ускорения поиска предметов рекомендуется прыгать в длинные вертикальные шахты. Если даже вы там ничего и не найдете, то, пролетая мимо различных проходов и пещер, вы заметите некоторые предметы. Лестницами следует пользоваться с особой осторожностью: обычно кто-то поджидает вас в конце пути. Поднимаясь, простреливайте лестницу по ходу движения, если даже впереди никого нет. При этом к вам могут упасть различные предметы. Иногда вещи лежат у выходов хитросплетенных труб. Не пытайтесь вглядываться в их изображение: истинные проходы выявляются только экспериментально. Трубы или дупла в дереве могут спасти вас от врагов, если вовремя туда спрятаться.

Сразу после загрузки программа высветит запрос «Сделать экраны (Y, N)?» Рекомендуем нажать Y, тогда перемещение главного персонажа из экрана в экран будет плавным, в противном случае просто появится новая картинка и сориентироваться будет довольно трудно.

В заключение несколько полезных советов: перемещаться лучше всего, прицепившись к мухе, ей не страшны никакие преграды. А на воде следует оседлать крокодила, предварительно убедившись в отсутствии низко летящих насекомых.

PHANTIS



Dinamic

Действие игры происходит в далеком будущем. Двое влюбленных, Элиан и Рик, гуляли по парку, как вдруг в небе зашумели двигатели приземляющегося космического корабля. Спрятавшись за деревьями, Элиан и Рик наблюдали за его посадкой. Из корабля вышли инопланетные пираты. Рик подумал, что это свои, и, не разобравшись, побежал к ним. Его тут же схватили и затащили в корабль, после чего пираты скрылись в неизвестном направлении.

Не раздумывая, Элиан бросилась к своему космическому истребителю и пустилась в погоню. Не выпуская из виду корабль чужаков, Элиан неслась в открытом космосе. Заметив погоню, чужаки вызвали с базы корабли охраны. Отважная Элиан, уворачиваясь от метеоритов и кораблей охраны, добралась до планеты чужаков. Пробившись к планете, корабль прошел сквозь защитное поле из метеоритов и полетел над землей, но тут же был атакован вертолетами и ракетами. Пролетев немного вперед, Элиан увидела вход в туннель, ведущий к подземному озеру. В туннеле корабль наткнулся на ящеров и корабли охраны. Пролетев с большим трудом туннель, Элиан посадила свой корабль на небольшую площадку на берегу озера. При посадке она увидела милое животное, похожее на земного кенгуру. Это существо объяснило Элиан, что оно ждет ее и что оно хочет помочь ей найти своего возлюбленного.

Взобравшись на спину этому милому уродцу, Элиан отправляется по озеру на замаскированную под селение базу пиратов. Дорога оказалась трудной. На пути то и дело попадались зеленые водяные ящеры и пираты, которые прилетали на летающих драконах. И вот долгожданное селение.

Продолжение этой игры в программе Phantis II.

PHANTIS II



Dinamic, 1987

Все селение заполнено человекообразными существами, которые сразу же окружили Элиан. Но добрый дракоша, который вез Элиан через озеро, позвал своего круглого друга. С помощью этого существа Элиан спокойно прошла к подземному ходу (нажмите **огонь и влево**). Для облегчения прохождения этого этапа лучше держать существо всегда впереди себя, но в последней комнате, перед входом в подземелье, его нужно отпустить. Прыгнув вниз, Элиан тут же оказалась на подземной базе и сразу нашла турболазерный пистолет. Слегка постреливая, она пробралась в одну из комнат базы, где нашла лазерный ускоритель, после чего она отправилась собирать энергетические сердца, дающие Элиан дополнительную энергию. Собрав все сердца, Элиан находит кодовый медальон к калитке и отправляется к выходу. Пройдя калитку, Элиан попадает в болото. В болоте ее постоянно будут атаковать зеленые ящеры, выпрыгивающие из воды. Иногда Элиан ловит на ходу рыбку, выпрыгивающую из воды, что прибавляет ей немного энергии. Пройдя болото, Элиан попадает на стартовую площадку вертолета. Она садится в вертолет и летит по длинному туннелю к зловещему месту. Дорога, по которой Элиан пытается пройти к камере, где сидит прикованный к стене ее возлюбленный Рик, размыта кипящей лавой. Элиан приходится перебираться прыжками с кочки на кочку (это все что осталось от дороги).

Сильно уставшая и потрепанная, Элиан с огромным трудом поднимается в камеру, где находится прикованный к стене Рик.

Освободив его от цепей, Элиан обнимает дорогого друга. Happy end.

Управление:

1 клавиатура;
2 джойстик (**R** — выход, **H** — пауза, **E** — запуск игры).

PINBALL

Пинбол



Winters

Наверняка, вы сталкивались с этой игрой, посещая залы игровых автоматов. Пружинная пусковая установка (в правой стороне экрана) выбрасывает шарик. Пролетая, шарик ударяет встречающиеся предметы. За это игроку начисляются очки. Шарик может упасть в провалы с правой и левой стороны игровой доски. Однако можно несколько продлить игру, если вовремя отбить шарик специальными рычагами.

Управление:

8, 9, 0 — пуск шарика;
T, Y — подъем рычагов.

Игроку дается пять попыток. Сила запуска шарика зависит от длительности нажатия клавиши. На экране видно, как сжимается пружина. Количество набранных очков показано на табло в центре игровой доски.

Для возобновления игры нажмите **Enter**.

PINBALL 2



Пинбол 2

Очень распространенная детская игра. Задача тривиальна — необходимо продержать шарик в игре как можно дольше, отталкивая его рычажками и не допуская, чтобы он проскочил между ними. Но вы убедитесь, что это не так уж просто выполнить. Загоняя шарик в лузы, вы набираете очки, а для получения призовой игры необходимо зажечь верхний ряд букв. В вашем распоряжении пять шаров, которые запускаются клавишами от 6 до 0. Левыми рычажками управляет левая половина клавиатуры (**A**, **S**, **D**,...), а правыми — правая (**L**, **K**, **J**,...).

PIPE MANIA



Automa'a

Эта популярная игра, реализованная на многих домашних компьютерах, имеет очень большое количество экранов, доступ к которым закрыт паролем. Можем по секрету открыть вам несколько паролей:

Уровень 5	— DISC	Уровень 9	— NAIL
Уровень 13	— ONCE	Уровень 17	— ROPE
Уровень 21	— PENS	Уровень 25	— SLIP
Уровень 29	— EACH	Уровень 33	— RISE

PITMAN SEVEN



Шахтер

Vision

Вы — командир спасательного отряда. Подземный взрыв в галерее загнал в ловушку две группы из семи шахтеров. Вы отвечаете за их спасение. Спасательная операция состоит из двух фаз.

В первой фазе опасность представляют камни, которые летят по всем галереям. Удар таким камнем, несомненно, означает смерть. Попавших в ловушку шахтеров выводят на поверхность по одному.

На второй стадии спасательной операции опасность представляют блуждающие скопления смертоносного газа. Шахтер может спокойно пробежать через небольшие скопления газа, но пересечение больших облаков окажется для него смертельным. Нужно одевать противогазы, которые располагаются в разных местах.

Подсказка: постарайтесь в первой фазе операции перевесить противогазы в лежащие ниже галереи, это поможет вам спасти шахтеров во второй фазе спасательной операции.

Есть три уровня сложности игры. Для выбора уровня нажмите соответствующие клавиши:

1 — наилегчайший;
2 — трудный;
3 — сверхсложный.

Чтобы вам разрешили провести спасательную операцию второй группы шахтеров из семи человек (вторая фаза), вы должны в первой фазе спасти всех семерых шахтеров на 1-ом уровне сложности или спасти пятерых шахтеров на 2-ом уровне сложности, или спасти троих шахтеров на 3-м уровне сложности игры.

Управляющие клавиши:

Q — бежать влево;
P — бежать вправо;
W — взбираться по лестнице;
O — спускаться по лестнице;
E, I — прыгать;
C — одеть противогаз;
X, M — падать;
N — подвесить противогаз;
T — начать игру.

PLANET 10



Планета 10

Mastertronic

12 лабиринтов с воинами-планетоидами представлены в трехмерной перспект ive. Пробираясь по лабиринту, вы видите движущиеся мимо стены. Узлы лабиринта появляются слева и справа от вас. Энергетическое табло возникают на полу в виде голубых блоков. Энергетические таблетки — в виде больших голубых сфер. Привидения — большие, с блестящими глазами шары из многокрасочной протоплазмы, опускаются на вас с высоты. Конечно, выбраться из каждого лабиринта было бы невозможно, не будь у вас карты. Она находится в нижнем правом углу экрана и показывает ваше положение в лабиринте и все несъеденные энергетические таблетки, но на ней не видны привидения. Эти духи появляются на вашем коротковолновом сканере. Слева от него находится индикатор направления, который показывает, с какой стороны вы смотрите, и не блокировано ли ваше продвижение вперед. Привидения очень натуральны. Когда вы убегаете от них, их внешность делается устрашающей. Но они быстро превращаются в трусов, увидев, что вы съели энергетическую пилюлю и бросились за ними вдогонку.

PLANETOIDS



Планетоид

Psion

Ваш космический корабль находится в дальнем космосе. К сожалению, вы попали в зону пояса астероидов. Вы можете уничтожать астероиды выстрелами аннигиляторов. Кроме того, будьте внимательны, на вас может напасть внезапно появившийся корабль инопланетян. В случае крайней необходимости, когда вас очень прижмет, можно перевести свой корабль в гиперпространство. Вы станете невидимым и перенесетесь в другое место.

Управляющие клавиши:

Z — вращение корабля влево;
X — вращение корабля вправо;
Enter — перемещение корабля вперед по ходу;
Space — огонь аннигиляторов;
H — уход в гиперпространство;
C — старт игры.

Для возобновления игры нажмите клавишу C.

PLUMMET



Отвес

Interceptor

После ввода программы на экране появляется таблица. Для выбора режима игры нажмите соответствующую цифру:

1 — клавиатура;
2 — Kempston-джойстик;
3 — Sinclair-джойстик;
4 — Protek-джойстик.

Во время открытия новейшего Нью-Йоркского небоскреба майор застрял в лифте между этажами. Цепь, удерживающая лифт, постепенно рвется. Наш неустрашимый герой Орсон собрался помочь и спасти жизнь майора. Орсон должен захватить веревку и подвязать ее сверху. Однако одной веревки недостаточно. В общей сложности, чтобы лифт не упал вниз, Орсону нужно подвязать 30 веревок. А это занятие далеко небезопасное.

Небоскреб занимает несколько этажей — стадий. Орсон может свободно перемещаться между этажами по лестницам, придерживаясь стрелок, указывающих путь. Затащив веревку наверх, Орсон должен положить ее сверху лифта. На первой стадии на Орсона рушатся бетонные блоки, которые могут его убить. Кроме того, ему нельзя попадаться зомби-швейцару. На второй стадии Орсон должен открыть выстрелами (Орсон может стрелять, если несет веревку) вращающиеся, объятые пламенем двери. И, наконец, на третьей стадии Орсону мешают спасти майора падающие капли расплавленного металла и четыре швейцара.

Зомби-швейцар безвреден только тогда, когда он начинает материализоваться или же когда вы его, выстрелами своего лазера, дематериализуете.

Итак, чтобы спасти майора, Орсону нужно подвязать к лифту 30 веревок. Задача, конечно, сложная, но, при определенной ловкости, выполнимая.

После окончания игры внесите свое имя в таблицу лучших результатов. Для этого наберите имя на клавиатуре компьютера, а затем нажмите **Enter**.

Управляющие клавиши:

Q — вверх; **A** — вниз;
O — влево; **P** — вправо;
Space — огонь.

POD



Кокон

Ваш космический корабль попал в подпространственную координатную сетку, и вам необходимо отразить атаку вражеской эскадры. Главное — побольше стрелять! В эту игру можно играть одновременно вдвоем, но если «убьют» одного, то погибнет и его напарник.

Управление:

1-й пилот		2-й пилот	
A	— огонь;	**H**	— огонь;
S, D	— влево, вправо;	**J, K**	— влево, вправо;
F, G	— вперед, назад.	**L, Enter**	— вперед, назад.

POKERAMA



Marek Fiser

На прошлой неделе Джон отправился в путешествие во времени. Закончив это ужасное путешествие, наш Джон решил отдохнуть. Поэтому, выспавшись и съев пирожок, он заказал билеты на Мадагаскар, чтобы вернуться на природу. Он решил ночевать в лесу и есть только то, что он сможет поймать с помощью своих могучих рук и природной хитрости. Ну не оригинал ли? Нет, он просто друг природы. Попробуйте вместе с Джоном пожить в диких условиях.

Управление: джойстик, клавиатура.

Ys, Aug.1992

POLE POSITION

Первый на старте

★★★★★

Atarisoft

Вам представляется шанс испытать себя в качестве профессионального гонщика в борьбе за звание чемпиона мира в классе машин «Формула-1».

Игра начинается с квалификационного заезда, который длится 90 секунд. Пройти трассу вам надо за время, не превышающее 73 сек, только в этом случае вам присваивается определенная квалификация. После получения квалификации вы становитесь участником реальной гонки.

Если произошло столкновение с одним из соперников, то ваш автомобиль взрывается и вы теряете драгоценное время. Однако не расстраивайтесь. Пока время заезда не истекло, вы всегда получите взамен новый автомобиль.

Рекомендации:

1. Быстрый старт. В квалификационном заезде, как только ваш автомобиль появится на экране, надо немедленно приготовиться к старту. В реальной гонке будьте готовы тронуться с места как только вспыхнет зеленый стартовый фонарь.

2. Оставайтесь на внутренней стороне дороги до тех пор, пока это возможно. Здесь вы можете развить большую скорость и значительно упростить маневрирование среди ваших соперников.

3. Избегайте торможения. Торможение дает возможность другим участникам гонки обогнать вас, а за каждый обгон вы теряете 50 очков.

4. Использование коротких передач. Начинать движение на старте необходимо на пониженной передаче (LO), но как только ваша скорость станет равной 105 миль/час переключайтесь на повышенную (HI).

Управление.

Клавиатура:

O — влево; **P** — вправо;
Q — конец; **A** — переключение передач.

Джойстик: перемещение джойстика вперед приводит к включению пониженной передачи (LO), а назад — повышенной (HI).

S — начало игры; **H** — включение и выключение паузы.

Счет.

Стартовая позиция (квалификационная)	время, сек	премия, очки
1	58	4000
2	60	2000
3	62	1400
4	64	1000
5	66	800
6	68	600
7	70	400
8	73	200
Каждые пять метров трассы		50
Обгон		+/– 50
Каждый следующий заезд после достижения клетчатого флага		200

POOL



Бильярд Alpha

Цель игры — забить все шары в лузы. Играть можно одному или вдвоем (набрать соответствующую цифру на клавиатуре компьютера после загрузки программы и сообщения на экране).

Управляющие клавиши:

A — используется для передвижения курсора;
S — (точки прицеливания) вокруг игрового поля;
L — сила удара (изменяется от 1 до 5);
Enter — удар.

Игровое поле: в левом верхнем углу экрана отмечается количество заработанных очков первого игрока, а в правом верхнем — второго игрока. Посередине отмечается рекордный счет. На стол выставляется 6 шаров (три светлых и три темных, цена которых, соответственно, равна 10 и 20 очкам). Удар каждый раз производится белым шаром. В нижнем правом углу экрана маленькими прямоугольниками указывается сила удара, а в левом углу экрана показаны: уровень игры — FRAME, количество ударов (изменяется от 1 до 3) — SHOTS и три белых шара, указывающих на продолжительность игры.

Каждому игроку дается по три удара. Если после трех ударов он не забил ни одного шара, то игра переходит ко второму игроку. Если шар забит, внизу ведется подсчет очков за этот шар, а наверху высвечивается результат. После забитого шара количество ударов восстанавливается до трех (SHOTS=3). Если же и второй игрок не забил ни одного шара после трех ударов, то из левого угла внизу экрана исчезает белый шарик (попыток остается меньше). Когда на первом уровне все шары забиты, игра переходит на второй. Если игрок попал белым (бьющим) шаром в лузу, то игра переходит ко второму игроку. Если и второй попал белым шаром в лузу — из нижнего угла экрана исчезает белый шарик.

Подсчет очков осуществляется по формуле: A×B×C (например, 20×3×1=60), где A=10 или 20 в зависимости от того, светлый или темный шар забит; B=SHOTS (3, 2 или 1), то есть учитывается, после какого удара забит шар; C=FRAME, то есть уровень игры.

POPEYE



Попай

Dk'tronics

Помогите Попаю спасти Оливию! Оливия Ойл стоит у своего окна и ждет мужчину, который вернет ей ее сердца. Тем временем массивная фигура Блуто проходит поперек экрана, выжидая появления Попая.

Задача Попая — найти все сердца и вернуть их Оливии до того, как ее любовный огонь угаснет. Он также должен собрать банки со шпинатом, ключи и другие вещи, которые могут ему пригодиться во время путешествия.

Шпинат — единственное, что может оживить Попая после удара Блуто, стервятника, ведьмы на помеле и т. п. Ключи потребуются, чтобы проникать в комнаты и дома, где находятся другие вещи и персонажи.

Чтобы достать какую-либо вещь, Попай может прыгать, карабкаться вверх и вниз по канатам и лестницам. Действуйте уверенно и смело и будете вознаграждены, открыв для себя интересную и захватывающую игру.

POTTY PROFESSOR



Профессор Потти

Software Farm

Вы — великий ученый, и вам предстоит изобрести устройство, которое спускает воду в унитазе. Перед вами находится набор предметов, которые вы можете выбирать и расставлять в различных местах, чтобы создать устройство, выполняющее поставленную задачу.

Некоторые из предметов могут и не пригодиться, другие придется использовать несколько раз. На самом деле, задача может быть решена, только если вы создадите именно то устройство, которое имел в виду автор игры. Точность расположения деталей устройства существенна, допускаются только очень небольшие отклонения.

POWER BOAT



Моторная лодка

Code Masters

Вам нужно выбрать клавишами **1** и **2** один из двух катеров и после этого начать гонку века (клавиша **P**). Необходимо аккуратно управлять своим катером, чтобы не врезаться в катера, вехи, буи и берега. Если вы врезаетесь, то получаете штрафные очки. Регулируя скорость и направление движения, старайтесь пройти первый этап гонки как можно быстрее. На втором этапе вас ожидает водный слалом. Если вы врежетесь в круглые части заграждений, то разобьетесь и, естественно, выйдете из игры. Чтобы наверстать упущенное, вам предоставляется право выступить на третьем этапе, который похож на первый.

Управление:

O — влево; **P** — вправо;
Q — вверх; **W** — вниз.

PREDATOR

★★★★★

Хищник

Activision

В основу сюжета игры положен фильм с Арнольдом Шварценеггером в главной роли.

С центральной базы ВМС США в район Юго-Восточной Азии для освобождения из вьетнамского плена заложников срочно перебрасывается отряд «Топ-Секьюрити», который используется лишь в самых крайних случаях. И вот Арнольд вместе со своей командой, прошедшей через все «горячие точки», включая Афганистан, высаживается в тропических джунглях.

В поисках заложников неожиданно обнаруживается, что и за «командой» кто-то наблюдает. Постепенно это существо, которое может становиться невидимым, убивает весь отряд. Однако Шварценеггер остается в живых и вступает в схватку с чудовищем, от исхода которой, возможно, зависит жизнь всего человечества.

Вся игра разбита на 5 уровней. Сразу после высадки из вертолета на землю отряд атакует повстанцев. Помните, что боезапас у вас крайне ограничен, и если стреляете, то бейте наверняка. Взгляд хищника в виде трех лучей или характерного треугольного прицела будет преследовать вас все время. Учитывая время реакции хищника, — менее одной секунды, в прицелы или, тем более, под лазер попадать не рекомендуется.

Постарайтесь быть осторожными при прохождении завалов и водных преград.

PRESIDENT

★★★★☆ T S

Президент

Addictive Games, 1986

Эта игра — великолепное средство проверить ваши способности в управлении современным государством. Вам предстоит принимать все ответственные решения: как распределить продукты питания, где производить поиск нефти, как и когда наносить военные удары по соседним государствам.

Игра состоит из множества частей, в каждом из которых вы должны принимать решение, выбирая один из нескольких возможных вариантов действий. О том, какой эффект возимеет ваше решение, вы узнаете в конце месяца, когда вам сообщат, как относятся к вашему правлению мировое сообщество и основные политические партии страны.

Каждые два года (через 24 месяца) проводятся президентские выборы. Конечно, ловкий игрок будет принимать самые крутые и непопулярные решения сразу после очередных выборов, а в оставшийся срок правления станет завоевывать голоса и доверие избирателей специально для этого рассчитанными решениями.

В управление вам досталась довольно типичная средиземноморская страна, в процветании которой решающую роль играет нефть. На экране нанесена карта вашей страны с изображенными на ней символами танковых дивизий, нефтеперерабатывающих заводов, нефтехранилищ, посевов зерновых культур и т. п. Там же показаны транспортные пути. Вы можете искать нефть и ставить нефтяные вышки, прокладывать дороги и регулировать транспортировку продуктов и товаров.

Время от времени агрессивные соседи будут наносить по вашей стране воздушные удары, в первую очередь стараясь уничтожить

нефтяные скважины. Интенсивность этих налетов можно снизить тщательно продуманной стратегией размещения зенитных батарей. Вражеские силы могут проводить и наземные атаки, в этом случае вам предстоит управлять танковыми частями.

У вас есть масса возможностей проиграть. Если ваша армия слаба, то вражеские самолеты разнесут заводы и погубят урожай. При чрезмерных затратах на армию население начнет погибать от малярии и туберкулеза, а укреплять армию можно, например, импортом товаров военного назначения.

Упрощенный русифицированный вариант игры носит название «Диктатор».

THE PRISONER



Заключенный

Spoof Software

Поколение шестидесятых, несомненно, помнит, какой фурор произвел первый показ сериала «Заключенный». Недавний возврат к нему породил новых почитателей. И неудивительно, что по его сценарию была создана компьютерная игра-приключение.

Действие игры происходит в странной деревне, где все жители различаются только по личным номерам. Вы, естественно, играете роль номера 6 — бывшего шпиона. Попытайтесь спастись, построив лодку. Все материалы перед вами. Попробуйте разгадать «темную загадку», расположенную позади деревни. Загадки попадаются на каждом шагу, и вам будет нелегко разгадать некоторые из них, если вы не видели фильм.

PRO TENNIS TOUR



Имитатор игры в теннис

Имитатор игры в теннис. Вы можете играть как против компьютера, так и друг с другом. Кроме того вы можете тренироваться с автоматом, бросающим мячи, или наблюдать демонстрационную игру.

Управление — Kempston-джойстик.

PRODIGY



Чудо

Electrc Dreams

Вы Соло — синтетический человечек. Кроме того, что вам требуется выбраться из страшного ночного лабиринта, полного генетических мутантов, вам необходимо еще вывести оттуда человеческого детеныша Нейо и спасти его. Идите достаточно медленно, чтобы он поспевал за вами, мойте его под дождем, который вас застанет в пути. Поите его молоком, не боясь тревожить повара.

В игре 4 уровня: «огонь», «растительность», «промышленная зона», «лед».

Игру отличает высокая сложность. Уклониться от мутантов трудно, особенно если они приближаются довольно близко. При столкновении ваша энергия не уменьшается, вас просто бросает на один-два экрана назад.

PROFESSIONAL GOCART SIMULATOR

★★★★☆

Профессиональный картинг

Имитатор гонок на картинге. Вы должны обойти всех на одной из трех предоставленных в ваше распоряжение трасс. В то же время вы должны следить за спидометром, тахометром, указателем уровня топлива. Передачи переключаются автоматически.

Управление — от определенных вами клавиш.

PROFESSIONAL TENNIS

★★★★☆

Профессиональный теннис Dinamic, 1990

Эта игра относится к имитаторам спортивных игр. Вам предоставляется возможность хорошо потренироваться и сыграть на Уэмблдонском турнире со звездами мирового тенниса. Но начнем по порядку. После загрузки игры перед вами появится основное меню:

0. TORNEO (турнир)
1. CONTROLES (органы управления)
2. EQUIPAMIENTO (экипировка)
3. ENTRENAMIENTO (тренировка)
4. CARACTERRISTICAS (условия игры)

1. CONTROLES. В этом режиме вы можете ввести раскладку клавиатуры для управления двумя игроками:
TECLADO A TECLADO B

2. EQUIPAMIENTO. Здесь вы можете выбрать себе экипировку, а именно — сначала кроссовки, затем ракетку.

3. ENTRENAMIENTO. Тренировочный режим выбирается из следующего меню:

1. PARTIDO
2. SAQVE
3. VOLEA

Выход из режима тренировки — нажатие клавиши **R**.

SAQVE — отработка подачи. Выбираете себе управляющий орган (например, Kempston-джойстик) и проводите тренировку.

Нажмите кнопку **огонь** и переместите появившуюся на экране мишень в то место площадки, куда бы вы хотели послать мяч. Подавать мяч нужно обязательно в накрест лежащий квадрат поля противника. Так, если вы находитесь в правом нижнем квадрате, то подавать можно только в левый верхний. При ошибке или попадании мяча вне разрешенной зоны загорается сообщение, и вам дается вторая попытка, как в настоящей игре. Отработав подачу, можно нажатием R вернуться в субменю и перейти к отработке приема мяча.

VOLEA — отработка приема мяча. Ваш игрок может свободно перемещаться по площадке. Удар он выполняет нажатием кнопки **огонь**. Если одновременно нажать **огонь и вверх**, то удар получается более сильным, но пользоваться этим нужно с осторожностью, особенно когда вы находитесь на задней линии или противник вышел близко к сетке, иначе мяч после вашего удара может улететь за пределы площадки.

Если совместить удар с движением влево или вправо, то можно соответственно послать мяч влево или вправо, но это происходит не всегда и зависит от вашего местоположения относительно мяча. Так,

если вы стоите слева от мяча, он может полететь либо влево, либо прямо, и наоборот, если вы стоите справа от мяча во время приема.

Потренировавшись в приеме подачи и закончив тренировку клавишей R, вы можете сыграть пробную игру с компьютером, нажав клавишу 1 — PARTIDO и выбрав для него силу игры ORDENATOR. Если вас при этом не устраивают кроссовки или ракетка, вернитесь в главное меню и поменяйте их.

4. CARACTERRISTICAS. Вам предлагается следующее меню:

1. TIPO DE PISTA
2. CAMBIO DE CAMPO
3. NUMERO DE SET

TIPO DE PISTA — выбор покрытия корта, на котором вы будете тренироваться. Вам будут предложены следующие варианты:

TIERRA — грунтовое; HIERBA — травяное;
RAPIDA — пластиковое.

CAMBIO DE CAMPO определяет, будет ли происходить смена сторон поля по ходу игры.

Если вы хотите играть все время с одной стороны, выбирайте NO, если же желаете производить смену полей, выбирайте SI. Начинающим рекомендуется выбирать NO.

NUMERO DE SET — количество сетов (1-3-4), которое будет разыграно с компьютером при тренировке.

0. TORNEO. Здесь разыгрывается турнирная игра. Сначала вам предложат выбрать количество участников: 1-4 и ввести их имена, после чего вы попадаете в следующее субменю:

0 — CLASSIFICATION ATP 1 — INICIAR TEMPORADA
2 — CONTINUAR TORNEO 3 — TABLA DEL TORNEO

CLASSIFICATION ATP — таблица участников турнира, их номера. Вы всегда начинаете с самой низшей ступени.

INICIAR TEMPORADA — ввод имени игрока.

CONTINUAR TORNEO — выбор управляющего органа и начало (продолжение игры). Игра может быть прервана для перенастройки нажатием клавиши R.

TABLA DEL TORNEO — таблица пар участников.

Итак, предварительно потренировавшись и выиграв у компьютера 3-4 сета, вы можете принять участие в настоящем Уэмблдонском турнире. Разве вам не захочется победить Беккера или Лэндла?

ZX-Ревю, 3-4, 1992

PSI CHESS



Пси-шахматы

The Edge

Пси-шахматы — это, пожалуй, одна из наиболее совершенных шахматных программ для ZX Spectrum. Она не только полностью воспроизводит все правила игры в шахматы, но и вводит дополнительные возможности и, Кроме того, обладает такими свойствами как трехмерное графическое представление шахматной доски и фигур. Пси-шахматы дают возможность:

- двинуть пешку через битое поле;
- «превратить» пешку в любую фигуру, а не только в ферзя;
- сделать ничью при отсутствии необходимого игрового материала.

Начало игры. После загрузки программы на экране отображается шахматная доска с деревянными фигурами. Программа ждет, что вы будете играть белыми против противника, имеющего уровень A1.

В режиме CHANCE вы можете поменять доски, установки на партию и выбрать разные варианты ведения протокола, расстановки позиции и игры. Так, нажав S и I, вы не только сможете менять алгебраический протокол партии, но и основные параметры игры (цвет, уровень и т. п.).

Нажав клавиши S и 2, вы выберете двухмерную доску.

При нажатии S и 4 вы сможете играть средневековыми фигурами, а при S и 3 — вернетесь к деревянным фигурам.

Нажимая O вместе с цифровыми клавишами от 1 до 4, можно выбрать ракурс наблюдения за доской.

Чтобы начать игру сразу, нажмите M и 1.

Символ G в нижнем правом углу экрана показывает, что вы должны сделать ход. После хода ваши часы (слева) начнут отсчет.

Сделать ход можно, используя алгебраическую запись или с помощью экранного курсора. Для этого наберите фигуру и укажите квадрат, в который вы хотите ее поставить. Напомним, что при алгебраическом задании хода слева направо поля обозначены от A до H, а снизу вверх — от 1 до 8.

J1, J2, J3 — варианты игры с джойстиками. В режиме J1 и J2 можно использовать и следующие клавиши:

1, 6 — влево; **2, 7** — вправо; **3, 8** — вниз; **4, 9** — вверх;
5, 0 — выбор.

Желая управлять игрой с клавиатуры, нажмите K. Если захотите сыграть еще одну партию, нажмите 1, затем P и 1.

Изменение параметров. При появлении слова CHANGE вам дозволяется изменить параметры игры. Кнопки X, C, B совместно с цифровыми клавишами 0...7 позволяют изменить цвет: тона — X, фона — C, бордюра — B.

Звуковые эффекты. Клавиша Z совместно с цифровыми клавишами позволяет регулировать громкость:

(Z и 1) — высокий тон;
(Z и 2) — громкий звук. Наличие звукового сигнала после хода компьютера, играющего на высоком уровне, полезно, так как машина может долго думать.

Типы экранов. Нажатием клавиши S и одной из цифровых клавиш 1...4 вы можете получить различные версии экранов:

S и 1 — протокол и основные параметры партии;
S и 2 — двухмерная доска;
S и 3 — трехмерная доска типа 1;
S и 4 — трехмерная доска типа 2.

Задание условий игры. Определить условия игры лучше всего, используя первую версию экрана.

Для этого надо, нажав I, войти в модификацию CHANGE и оттуда, нажав S и 1, перейти в режим задания параметров. Здесь вы найдете имена игроков, протокол последних 15 ходов и пару шахматных часов.

Выбор цвета игроков. Вы имеете четыре возможности:

1. компьютер играет черными;
2. компьютер играет белыми;
3. компьютер играет за белых и за черных;
4. играют два человека.

Выбор осуществляется после входа в режим SETUP (клавиша S) используя клавиши M и 3, а также комбинации T и 1 или T и 2. Комбинация T и 3 позволяет выбрать игрока, который должен делать ход.

Установка часов. Этот этап осуществляется в режиме S. Часы начинают идти после сделанного хода. Чтобы установить их на ноль, нажмите T и 4. Для установки времени: для белых — цифры от 1 до 5 при уменьшении и от 0 до 6 при увеличении, для черных — те же цифры и клавиша R. Играя блиц, можно установить равное время или дать гандикап одному из игроков.

Установка уровней игры. Из режима S (после входа в него с помощью клавиш M и 3) можно задать 7 средних уровней игры по переписке и 3 специальных уровня.

Начиная игру, программа выбирает нижний уровень — A1. Изменить его можно, используя A и цифры от 2 до 7. Нажимая C и цифры от 1 до 8, можно выбрать уровни игры по переписке. Уровни игры отличаются не только по времени «обдумывания» хода компьютером, но и совершенством программы «искусственного интеллекта». Например, на первом уровне компьютер не может форсировать мат в эндшпиле, а на самом высоком уровне она просматривает большее число ходов вперед.

Приблизительное различие уровней:

Уровень		Время хода
A1	обычный игрок	3 сек
A2	средний игрок	10 сек
A3	опытный игрок	20 сек
A4	знаток	40 сек
A5	клубный игрок	1 мин. 30 сек
A6	шахматный сбор	3 мин
A7	турнир	от 10 мин и более

Еще три специальных версии выбираются нажатием клавиш B и 1, 2 или 3.

B1 — блиц. Установится 5-минутный лимит времени игры, который можно поменять, используя T4 и R8. Победителем определяется тот, кто поставит мат или у которого противник просрочит время. Заметьте, что при истечении времени часы устанавливаются на 99 часов.

B2 — сбалансированная игра. Компьютер постарается выбрать время обдумывания хода на основе анализа ваших ходов.

B3 — для новичков. Компьютер будет играть из рук вон плохо, так как не включены ее программы искусственного интеллекта.

Протокол партии. В режиме SCORRESHEET S программа покажет вам протокол 15 последних ходов из записанных 60. Их можно просмотреть, нажимая клавиши Q и 5. Пошаговый просмотр ходов производится в режиме S после нажатия Z и X. Это важно, если вы хотите «переходить» или вдруг провести иную версию продолжения партии с любого хода.

Чтобы не отвлекаться во время обдумывания ходов, можно отключить часы и протокол (L и 2). (L и 1) вернет их вновь.

В режиме трехмерной игры (S3 или S4) можно поворачивать доску, выбирая желаемый ракурс (комбинации клавиши O и клавиш 1...4).

Запоминание партии и ее загрузка. Запись партии на ленту можно сделать в режиме SETUR (S), нажав S и 8. Загрузить вновь ранее записанную партию можно, нажав C и 9.

Расстановка позиции. Нажав клавиши M и 2 в режиме CHANGE, вы попадете в режим расстановки позиции (буква P появится внизу экрана). Исходное положение фигур на доске устанавливается P и 1. Клавиши I и 1 позволяют изменить позицию белых фигур. Кроме того, имеются два пути задания позиции, отличающейся от исходной.

Алгебраическая запись. Алгебраическая запись требует знания следующих значений:

S — освободить место;
B — черная фигура;
N — конь;
R — ладья;
K — король.
W — белая фигура;
P — пешка;
B — слон;
Q — ферзь;

Процесс расстановки. Желая поставить черного короля на клетку E7, нажимайте B и E7. Набрав S и D3, вы сможете убрать с клетки D3 ошибочно поставленную фигуру.

Расстановка фигур с использованием курсора: при игре на двухмерной доске из режима P нажмите S и 2. Используя I, получите изображение фигур ICON. Поместив стрелку рядом с нужной фигурой, захватите ее клавишей огонь, передвиньте на требуемую позицию и нажмите снова огонь. Для этой операции можно использовать режимы игры с джойстиками (J1 и J2).

Чтобы задать позицию эндшпиля с малым числом фигур, лучше использовать P3 и P2. Фигуры, которые появятся на доске, считаются непередвигающимися. Если одна из них задвигалась, «снимите» ее и снова поставьте на место.

Вы можете во время игры добавить себе фигур или забрать их у компьютера (!).

По желанию можно, нарушив единоначалие, поставить двух и более королей одного цвета или набрать себе несколько ферзей. За обычной шахматной доской это сделать непросто (из-за физического отсутствия фигур).

Игра. Можно вести фигуру, используя алгебраическую запись и курсор. Первый способ применяется во многих компьютерах. Доска расположена так, что белые находятся на вашей стороне. Левый нижний угол — A1, а правый — A8. Игра курсором задается выбором I1, I2 или I3 в режиме J. Если вы нажмете K, то курсор будет управляться клавишами 1...5 и 6...0 с клавиатуры. В остальных случаях работают джойстики. Исчезновение стрелок с экрана означает, что машина «думает». Стрелка внизу экрана показывает направление движения белых фигур.

Немного о правилах игры. Надеясь на то, что правила вам известны, отметим, что PSI Chess понимает все правила, включая правило 50 ходов, правило ничьей при трехкратном повторении позиции или из-за недостатка материала для матовой позиции.

Превращение фигур. При достижении пешкой 8-ой горизонтали она автоматически превращается в ферзя, но ее можно превратить в любую другую фигуру. При этом на экране появляется сообщение: Q, R, B, N. Нажав на соответствующую клавишу, вы можете превратить пешку в ферзя, ладью, слона или коня.

Предупреждение. Если нажмете по ошибке S9 или S0, то лучше отключить компьютер и перегрузить игру.

PSSST



Сова-агроном **Ultimate**

На своем приусадебном участке сова-агроном пытается вырастить из рассады огромный подсолнух. Дело сложное, так как в округе очень много насекомых-вредителей.

В игре несколько стадий. На первой сова охраняет растение от гусениц. На второй — от гусениц и жуков. На третьей стадии — от жуков, гусениц и ос. По мере прохождения стадий, количество и разнообразие вредителей увеличиваются. Отбивается сова с помощью ядохимикатов.

Сбоку, в нишах, у нее стоят бочки с различными химикатами. Но вот беда — определенный вид ядов действует лишь на один вид насекомых. Поэтому сове надо быть очень расторопной, охраняя растение. Если химикат не действует, его нужно срочно менять на другой.

После загрузки на экране появляется меню:

1 — один игрок; **2** — два игрока;
3 — игра с помощью клавиатуры компьютера;
4 — управление Kempston-джойстиком;
5 — старт игры.

Управляющие клавиши:

Q — влево; **W** — вправо; **E** — вниз; **R** — вверх;
T — опрыскивание насекомых.

Для возобновления игры нажмите клавишу 5.

PSYTRON



Beyond

Сценарий игры не является таким уж сногсшибательным: нужно охранять космическое поселение от неприятельских атак. Чужаки будут стараться бомбардировать здания, оборудование и провести своих разрушающих дроидов в туннель.

Однако есть то, что отличает игру от множества подобных: не встречавшаяся ранее сложность и высокий класс графики. Картину битвы вы можете видеть на 10 экранах, представляющих различные области космической колонии. Каждая из этих картин может быть вызвана на монитор.

Первый уровень может показаться легким: все, что нужно сделать, — это поймать дроидов в туннеле. Если пять раз подряд результаты вашей борьбы достигнут 50% (в условных единицах), игра перейдет на следующий уровень: вам нужно будет расстреливать вражеские космические корабли. По мере продвижения вперед будет появляться большее количество элементов, сложностей, которые вы должны преодолеть по дороге к последнему уровню. Вы должны бороться не только с захватчиками, но также помнить о том, что нужно уменьшить число разрушаемых ими зданий и гибнущих людей. Если, например, будет разрушена плотина, можно потерять большое количество необходимых товаров.

PUNCHY

Панч

Mr Micro

Панч запер Джуди в хижине. Вы должны освободить ее, управляя действиями бравого полисмена Бобби. Для полного успеха предприятия необходимо провести Бобби через все препятствия, посадить персонажи на ковер-самолет и улететь.

Перепрыгивайте через ямы и через Панча, уклоняясь от гнилых помидоров и пирогов, летящих на вас справа и слева. Затем, чтобы уберечь Бобби от неминуемой гибели в зубах аллигаторов, помогите ему забраться на ковер-самолет. При переходе к следующей сцене не забудьте умыкнуть красавицу.

Время от времени Джуди будет бросать колбасу, которую Бобби должен поймать. Если поймано 3 колбасины, можно нажать клавишу 8, и Бобби перенесется к началу следующей сцены. Но эту возможность следует приберечь для действительно безвыходных ситуаций.

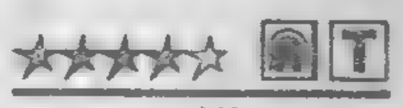
Успехи Бобби отражаются на бегущей строке вверху экрана. При переходе к следующей сцене Бобби награждается новой каской (отображается в верхней левой части экрана). За пять касок набавляются призовые очки. Но при каждой неудаче Бобби теряет все каски и колбасы, собранные в данной сцене. Если Бобби погиб, игра начинается с той сцены, где он потерпел неудачу.

Максимальное количество «провалов» для Бобби — 3. Оно увеличивается на единицу, когда счет достигнет 60000 очков. Перед тем как удастся достичь хижины и освободить Джуди, необходимо пройти 16 сцен.

Управление:

6 — влево; **7** — вправо; **0** — прыжок;
8 — воспользоваться колбасой;
H — остановить игру;
O — продолжить игру.

PYJAMARAMA



Micro-Gen

Для того чтобы найти ключ от будильника и разбудить Волли, нужно слетать на Луну. Экран с Луной закрыт на магнитный замок, который открывается магнитом.

1. Возьми ведро и наполни его водой в ванной комнате.

2. Принеси цветок в горшке и ведро в комнату с летающими капканами (ловушками) и батарейкой. Ловушки исчезнут. Оставь ведро и забери батарейку.

3. Для того чтобы зарядить батарейку, нужно забрать трехгранный ключ из комнаты, находящейся на 3 этаже. Это рядом с ракетой. Затем, имея с собой треугольный ключ и батарейку, можно выйти на 1-й этаж через двери, находящиеся в правой стороне. Батарейка уже должна быть наполнена топливом из «топливной помпы».

4. На Луне находятся пришельцы. Единственный способ победить их — это стрельба из лазера.

а) Разменяй фунт на пенсы;

б) Пенс пригодится в туалете;

в) Возьми молоток из туалета и иди в движущуюся комнату, там поменяй молоток на огнетушитель;

г) Уйди из комнаты через дверь 3. Выйди из следующей комнаты через наиболее выступающую в правую сторону дверь, заберись на

ящик и выйди через окно. Иди прямо, окажешься в комнате, где горит огонь, — огнетушитель поможет тебе пройти через него. Когда упадешь, ты должен сразу же повернуть налево и взять ключ. Иди теперь налево, но обращай внимание на удава. Имея с собой ключ, можешь пройти в комнату, в которой находится лазер.

д) Входя в поднимающуюся комнату, убедись, что у тебя с собой есть и ключ и лазер. Выход 1. Иди через первую же дверь, попавшуюся тебе по дороге направо. Выйди через эту дверь направо и сразу же запрыгивай на третий ящик и на стол. Возьми батарейку — лазер должен быть заряжен.

е) Выйди через нижний выход;

ж) Теперь, имея с собой полную банку и заряженный лазер, войди в подвижную комнату и выйди через двери 3, иди к ракете и лети на Луну. Теперь пришельцы позволят тебе пройти мимо них. Можешь взять ключ, необходимый для завода будильника, но сначала тебе нужен магнит.

5. Чтобы добыть ножницы, нужно взять детонатор и по поручням лестницы съехать вниз и взять шлем. Затем возьми читательский билет и поменяй его на книгу в библиотеке, книга и шлем помогут тебе взять ножницы.

6. Нажимаешь на клавишу HELP — и в комнате с ключом появляется ящик. Затем тебе нужно войти в комнату, в которой находятся ключ и воздушный шарик (имей с собой ножницы) и дотронуться до шарика (не исключено, что тебе придется вернуться и еще раз нажать на клавишу HELP). Воздушный шарик поднимет Волли, а ты должен прыгнуть и забрать ключ.

7. Идешь на кухню и меняешь ключ на магнит.

8. Дальше уже все просто: возвращаешься на Луну, где ты оставил лазер, входишь в следующую комнату, где подпрыгиваешь для того, чтобы достать до магнитного замка, за которым спрятан ключ для будильника. Решетка пропадает. Забираешь ключ для будильника и идешь к самому будильнику, стараясь избегать опасностей. Дотрагиваешься до часов и заканчиваешь игру.

9. Для того чтобы получить дополнительные очки, нужно поднимать и опускать предметы, не нужные, казалось бы, для завершения игры.

PYRACURSE



Hewson Consnltants

Определенно, одна из самых сложных игр, ошеломляющая своей графикой.

В игре можно установить бесконечную жизнь: фокус делается с іомощью оператора POKE 562789,0.

Несколько советов:

- по мере возможности собирайте все емкости с энзимами и храните их в каком-либо безопасном месте;
- старайтесь проследить, как ходят монстры, а потом не пересекайте их путь. У некоторых из них имеется определенная система, которую можно легко раскрыть. Других не так просто надуть, и они готовы немедленно ринуться в погоню;
- где бы вы ни увидели кучу пыли на земле, заставьте Фросби подойти к ней и раскопать лапами. В этих кучах часто можно найти очень интересные вещи, например, энзимы и ключи;

- если вы набредете на стену, кажущуюся песчаной, старательно ищите замочную скважину. Если на ней будет цифра, то это, возможно, ключ. Если ключ подойдет, то стена исчезнет. Если нет, попробуйте другую цифру;
- когда ваша энергия начнет иссякать, вы можете спасти свой персонаж, погнавшись за Деиферсом и прикоснувшись к его губам.

QUAZATRON



Квазатрон

Hewson Consult, 1986

Квазатрон — это огромный подземный технополис, населенный родотами. Расположен он на планете Квартех. Несколько попыток земных экспедиций проникнуть в этот комплекс закончились неудачей. Вам предлагается попробовать свои силы и захватить город с помощью специального робота MECHNOTECH KLP2.

KLP2 был сконструирован в качестве разведывательного робота и прошел специальную подготовку для участия в исследовательских экспедициях в составе разведывательных команд. К сожалению, его пришлось отстранить от групповых операций в связи с его патологической страстью разбирать на части другие устройства.

Отправленный для рутинной патрульно-таможенной службы на границы галактики, KLP2, тем не менее, завоевал известность и стал героем, когда утилизировал левую ногу знаменитого межзвездного пирата, робота-андроида.

Вот почему о нем вспомнили, когда готовили миссию QUAZATRON.

Находясь под вашим управлением, KLP2 может работать в двух основных режимах:

MOBILE — режим перемещения; GRAPPLE — режим захвата.

Когда он работает в режиме перемещения, действие развивается, как обычная аркадная игра. Вы можете перемещаться по трехмерному уровню технополиса, можете периодически отстреливать враждебных роботов, можете перемещаться с уровня на уровень, можете подключаться к установленным в разных местах дисплеям или подпитываться энергией в специальных точках.

Подключение к дисплею позволяет войти в информационную сеть технополиса, через которую открывается доступ к самой разнообразной информации. Вы можете увидеть план уровня, схему расположения уровней в городе, можете получить справку о роботах-противниках, узнать их спецификацию.

Подзарядка энергией — тоже совершенно необходимое действие. Как бы вы ни работали, ваш успех зависит от наличия энергии. Если ее мало, загорается надпись POWER, раздается неприятный звуковой сигнал и, если вы сломя голову не броситесь к источнику энергии, можете считать, что ваша миссия закончена. Самое интересное — это то, что для указания уровня энергии нет никаких счетчиков, никаких шкал, никаких указателей. Над головой KPL2 есть небольшая «шапочка». Скорость, с которой она вращается, и зависит от уровня энергии.

Надо сказать, что обычное аркадное путешествие по этажам города закончится очень быстро. Дело в том, что среди населяющих его роботов есть такие, которые не дадут вам ни малейшего шанса остаться в живых, если вы попробуете перебежать им дорогу.

Вот тут-то аркадная игра и превращается в стратегическую (а если хотите, то в деловую, ведь менеджмент — тоже стратегия, хоть и отличается от военной). В этой фазе игры вы работаете со своим

роботом в режиме захвата. В нем вы можете войти в непосредственный контакт с противником, подключиться к его внутренним цепям и попытаться его перепрограммировать, если он не сделает то же с вами. Здесь ваш успех будет зависеть от быстроты реакции, от оснащенности вашего робота и, конечно же, от его энергетических возможностей.

Схватка в режиме захвата представляет собой аркадную вставку в основную игру и развивается на особом экране. О ней будет рассказано ниже.

Если вам удастся захватить хотя бы семь блоков из двенадцати в логических цепях вашего противника, то схватка считается законченной в вашу пользу, робот противника переходит в подчиненное состояние, и вы можете приступить к его тестированию. Тестирование покажет, какие модули остались неповрежденными в результате схватки, и вы сможете принять решение о том, что вам можно использовать для себя. Так, постепенно «каннибализируя» павших противников, вы можете улучшать оснащенность своего робота.

Вот где открывается поле для стратегии!

Во-первых, вы должны сами принять решение о том, с каким роботом вам имеет смысл входить в тесный контакт, а какого достаточно просто расстрелять. Решение вы принимаете, зная модель робота по его бортовому номеру, его спецификацию и состав его модулей.

Противник не должен быть намного мощнее вас — это шаг к могиле, но и не должен быть слишком слабым, так как если с него нечего взять, то и нет смысла расходовать на него время и силы, разве что для тренировки.

Во-вторых, сама схватка должна проходить с вашей стороны с умом, ибо после иного боя вы можете уже не найти у вашего противника необходимых вам компонентов в исправном состоянии. Попробуйте в начале игры перестрелять мощных боевых роботов противника, и вам впоследствии уже негде будет взять особо ценные модули, необходимые для захвата всего города.

В-третьих, утилизация для своих целей исправных блоков от захваченных роботов тоже должна проходить с умом. Возьмете очень мощный двигатель — и с вашим скромным энергетическим отсеком вы устанете бегать на подзарядку, а если один раз не добежите, — игре конец. Возьмите самое изощренное оружие и систему защиты — и на вашем слабеньком шасси KPL2 будете еле ползать по поверхности, а падение с небольшой высоты приведет к значительным потерям энергии. И так далее и тому подобное.

Таким образом, игра представляет собой такой сплав стратегических решений, что ее серьезный анализ вполне может занять вас не на одну неделю и доставит огромное удовольствие.

Теперь мы рассмотрим практические вопросы, связанные с боевыми действиями на планете Квартех.

Все роботы, с которыми вы можете встретиться в технополисе, имеют бортовую маркировку, с помощью которой можно получить более подробную информацию об этих роботах.

Маркировка состоит из буквы и цифры. Буквенная маркировка указывает на класс робота, а цифровая — на положение робота в этом классе. Классы роботов: A (Automation), B (Battle), C (Command), L (Logic), O (Medic), R (Repair), S (Security), U (Utility), X (Menial).

Не входят в эту классификацию только два типа роботов. Это AB (ANREWOID) и ST (PROGRAMMER):

Цифровая кодировка (от 0 до 9) указывает на статус робота в своем классе. Чем она ниже, тем выше статус робота, тем более совершенными системами он вооружен, тем больше у него запас энергии.

Все роботы классов AB, ST, A и S относятся к высшей касте, и защищены наиболее сильно. К средней касте можно отнести роботов L, O, R. К низшей касте относятся роботы U и X и защищены они довольно слабо, и в цифровой нумерации не опускаются ниже 7.

Нажав клавишу **огонь**, вы переходите в режим GRAPPLE и, коснувшись любого робота, входите в бой. Бой за перехват управления выглядит так:

В начале игры у вас всего три энергетические капсулы, которые вы можете присоединить к любому проводу, соединенному с центральным блоком. Иногда на проводах стоят такие устройства как сумматоры (делители), инверторы и дополнительные энергетические капсулы. С помощью делителя можно от одного провода запитать два и более отсека, сумматор же, наоборот, от нескольких проводов запитывает один отсек. Инвертор обращает ваш сигнал и превращает в сигнал противника, так что вам он мешает, а не помогает. Дополнительные энергетические капсулы могут помочь вам увеличить время подпитки отсека, так как при израсходовании энергии в вашей капсуле подпитка блока прекращается.

Некоторые провода могут быть оборваны. Сбоку указано количество энергетических капсул, имеющихся в вашем распоряжении.

Сначала вам предоставляется право выбрать сторону, с которой вы хотите вести бой. Это очень важный момент, от которого в значительной степени зависит успех боя. После выбора стороны вы можете с помощью клавиш **вверх**, **вниз** подвести энергетическую капсулу к проводу, к которому вы хотите подключиться, и нажать клавишу **огонь**. Блок центрального отсека закрашивается. Конечная цель боя — захватить отсеков больше, чем ваш противник. Всего на бой дается 60 секунд. Желательно подключиться чуть позже, чем ваш противник, так как это позволит вам при недостатке энергетических капсул продержаться как можно дольше и, в конечном счете, захватить энергетический отсек. Если схватка закончится вничью, то вам предоставляется другая энергетическая схема.

В случае победы противника, если это первый бой, ваш робот разрушится, а если эта схватка происходила после того, как вы уже кого-либо победили, то теряются все захваченные ранее блоки и оружие, а силовая установка остается почти без энергии. Тогда вам после схватки нужно быстрее идти к энергетической клемме, расположенной на этаже, и подпитаться энергией. Маркировка последнего побежденного робота отображается в окне чуть правее центра пульта.

Вот список устройств, которые вы можете захватить, расположенный по приоритету:

Двигательная установка (DRIVE)

LINEAR MK 1LINEAR MK 2
LINEAR MK 3GRAVITRONIC MK 1
GRAVITRONIC MK 2HEAVY DUTY
DUAL LINEARULTRAGRAV

Оружие (WEAPONS)

PULSE LASERDUAL LASER
DESINTEGRATORAUTOCANNON
DISRUPTOR

Наибольшей разрушительной способностью обладает DISRUPTOR, который поражает всех роботов, видимых на экране. AUTOCANNON стоит на втором месте: он пробивает любой корпус, но стрелять может только в одном определенном направлении. Имеет значительный вес. Все прочее оружие пробивает лишь определенные корпуса, да и то не всегда с первого раза.

Силовые установки (POWERS)

CHEMIFAX MK 1ROBOTRONIC MK 1
ROBOTRONIC MK 2ROBOTRONIC MK 3
TRIOBATICCYBONIC MK 1
CYBONIC MK 2

Чем выше класс силовой установки, тем более мощный двигатель и оружие в течение долгого времени она способна поддерживать.

Шасси (CHASSIS)

DURALITETRIALIUM MK 1
TRIALIUM MK 2CHROMITE
PLASTEELSTRESSED PLASTEEL
CORALLOID MK 1CORALLOID MK 2

Чем совершеннее шасси, тем легче ваш робот перенесет падение с высоты.

Другие устройства (DEVICES).

Эти устройства являются дополнительными, и потому они есть только у роботов высшего и среднего классов, у низших роботов они отсутствуют.

DISRUPTOR SHIELD — защита от воздействия DISRUPTOR. Она позволяет продержаться более долгое время при воздействии мощного оружия. Кстати, роботов, имеющих эту защиту, легче победить в борьбе за перехват управления, чем уничтожить оружием.

LASER SHIELD — защита от лазерного оружия, кстати, неплохо защищает и от попыток пробить ваш робот с помощью лобового тарана.

RAM TRUSTER — ускоритель. Позволяет увеличить скорость движения вашего робота, способствует успеху тарана.

POWER BOOTS — обеспечивает уменьшение нагрузки на шасси за счет дополнительной тяги, что позволяет более стойко переносить падение с высоты.

DETECTOR — устройство, предназначенное для контроля за уровнем радиации. Сигнализирует о наличии опасного излучения.

OVERDRIVE — устройство для форсирования тяги двигательной установки.

В заключение необходимо отметить два важных момента. Во-первых, если у вас есть RAM THRUSTER, дроиды при соприкосновении с вами сгорают. Во-вторых, остерегайтесь дроидов B2, B3 и B4. Они имеют самое мощное оружие — Distruptor. Это оружие неконтактного действия. Если в момент его применения Kleppto оказался рядом, и у него нет защиты от DISTRUPTOR — DISTRUPTOR SHIELDS, которая отлично отбирается у B5-го, спасение одно: бежать на зарядную площадку и там отсиживаться. Если не применять защиты или не стоять на зарядной площадке, то 3-5 выстрелов достаточно для гибели Klepto.

Для управления Klepto лучше выбрать клавиатуру.

<u>**Управление:**</u>

A, S, D, G	— влево-вверх;
C.Shift, Z, X, C, V	— вправо-вниз;
H, J, K, L	— вправо-вверх;

B, N, V, S.Shift, BS — влево-вниз;
Enter — огонь;
P — пауза;
W — оружие (режим автоматической стрельбы);

Стреляет KLP2 лишь во время движения. Для перевода в режим GRAPPLE нажмите Enter. При этом внизу появляется соответствующая надпись и буква G.

ZX-Ревю, 3-4, 1992

QUEST FOR TIRES

★★★☆☆

Поиски красотки

Доисторический человек Тор прыгнул на экран компьютера прямо со страниц комиксов. С бешеной скоростью накручивая педали своего велосипеда, он должен перепрыгнуть через холмы и ямы, чтобы добраться до реки. Через реку можно перебраться только запрыгнув на спину черепахе, а оттуда улететь на орле. После этого вам предстоит прорываться сквозь падающие бомбы и другие препятствия, пока вы не дойдете до пещеры, где толстяк прячет красотку. Мерцание атрибутов не смертельно.

Управление:

W — вперед; Q — быстрее; M — медленнее;
K — прыжок; Enter — присесть.

R-TYPE

★★★☆☆

Electric Dreams

Это космическая игра с очень красивой графикой.

Условия игры:

Космический корабль берет энергию для стрельбы из атмосферы. Он может стрелять короткими очередями при кратковременном нажатии кнопки или крупным зарядом — при длительном. Длительность нажатия отображается индикатором внизу экрана.

В середине первой зоны вы должны внимательно следить за круглым, синего цвета, прыгающим роботом. Вы должны расстрелять его, после чего на его месте останется шар, который будет медленно приближаться к вам. Его необходимо поймать и прицепить к носу вашего корабля. Это будет ваше оружие — щит. Он будет оберегать вас от прямого столкновения с врагами. Во время игры оружие не меняется, а как бы наращивает свой потенциал.

Во второй части второй зоны (а до этого места еще предстоит добраться) опять появится робот. С ним необходимо сделать то же самое: расстрелять его глаза, а потом звено, которое в свою очередь, попытается уничтожить вас. Желательно, чтобы от начала игры до конца вы прошли с одной жизнью. Если вас разобьют, то вы потеряете накопленное оружие. Жизней у вас всего пять.

Управление выбирается клавишей Enter. После этого необходимо нажать огонь для начала игры.

11. Зак. № 283

THE RACE

Гонки — Silversoft

Гонки — всегда гонки. Всегда их участнику немного не хватает времени, но если вам не хватило времени для подтверждения квалификации и вы вылетели из соревнований — это уже почти трагедия. К счастью, вашему горю можно помочь. Когда на экране появится надпись SPACE TO RACE, нажимайте подряд клавиши **Q**, **W**, **E**, **R**, **T**, **Y**, **U** и **C.Shift** (с промежутками времени между нажатиями каждой клавиши), а затем нажмите **Space**. Теперь у вас будет не 45 секунд, а 99, чтобы закончить каждый уровень.

RAIDERS

Космические пришельцы — Silversoft

На дальних подступах к Земле ведет бой с космическими пришельцами земная заградительная установка. У нее есть возможность скрываться в одном из трех бункеров, так как кораблей пришельцев чересчур много. Расстреливать их необходимо из укрытия, пробив предварительно амбразуру в дзоте ракетами.

В верхней части экрана на табло указывается счет и рекорд. За уничтожение корабля-матки начисляются премиальные очки.

Управление:

X — вправо; **Z** — влево; **Space** — огонь.

Для возобновления игры нажмите **Space**.

RAMBO

Рэмбо — Ocean

Рэмбо должен был провести операцию по освобождению военнопленных в Индокитае. Однако при выполнении операции он сам попал в плен, а командующий операцией не захотел ему помочь, и Рэмбо начинает действовать самостоятельно. Он бежит из плена, чтобы освободить военнопленных и отомстить командующему.

Для того чтобы вы могли найти командующего и выполнить другие требования игры, вам понадобится, не отступая от описания ни на шаг, выполнить следующие задания:

1. Собрать все оружие. Оно находится в джунглях среди пальм. Вы можете взять: автоматическую винтовку, гранатомет, лук с реактивными стрелами. Для выбора оружия используйте назначенную вами клавишу или **Break**, если вы играете с помощью джойстика.

2. После того как вы собрали все оружие, вам необходимо пробить дверь реактивными стрелами или гранатами и пройти во вторую зону. Там окажется солдатский городок и множество преследующих вас солдат. Нужно нанести городку как можно больше разрушений, пользуясь гранатами и реактивными стрелами.

3. В центре городка вы увидите пленника, привязанного к кресту. Его нужно освободить с помощью ножа. Пленник убежит, но гнаться за ним не следует.

4. В одной из зон вам надо найти вертолет (зоны разделены заборами), сесть в него и лететь во вторую зону. Вам нужно найти посадочную площадку, изображенную как H, зависнуть над ней, и вертолет автоматически приземлится.

5. Недалеко от посадочной площадки находится сарай из бревен. Вам нужно разрушить этот сарай и выпустить из него пленников. Помните, что это можно сделать только, если вы прилетели на вертолете.

6. После выполнения этого задания вы должны отправиться на поиски ангара, где находится командующий. Искать ангар следует на вертолете. Однако будьте осторожны, вам придется участвовать в битве с вражескими вертолетами.

Затем вы должны найти и уничтожить командующего и его охрану. Если все сделано, считайте себя победителем, а игру законченной.

Условия игры:

1. Вы имеете только 4 жизни.
2. По джунглям бегают люди: зеленые — это солдаты, за уничтожение которых дается по 100 очков, синие — это офицеры, за них дается по 200 очков.
3. Если вы находитесь в первой зоне и вас убивают, то вы появляетесь в начале пути. Если вы пробили дверь во вторую зону и вас убили, то вы появляетесь возле двери в эту зону. Если вы освободили пленника и погибли, то вы появитесь возле креста, к которому он был прикован.
4. За каждую сожженную пальму или уничтоженный пустой дом вы получаете, соответственно, 100 и 200 очков; если дом будет полон людьми, вы можете заработать 500 очков.

THE RATS



Крысы

Hodder & Stoughton

Игра воссоздает сюжет книги ужасов Джеймса Херберта с тем же названием. Вы оказываетесь на месте героев книги: Фоскинса, государственного служащего, который должен спланировать компанию по спасению Лондона от нашествия крыс, и Харриса, сильного и выносливого человека, чья борьба с крысами в их зловещем логове составляет суть романа.

Игра загружается по частям, сначала идет демонстрационная часть. Когда программа загрузится полностью, будьте готовы к быстрым действиям. В игре два уровня. Первый уровень включает ряд сценок, в которых действуют разные второстепенные персонажи. Как и в книге Джеймса Херберта, этими людьми можно жертвовать, чтобы получить информацию о крысах-мутантах.

Каждая сценка предваряется сиреной. Затем экран делится на 3 окна. В самом большом текстом отображаются текущие события. Длинное окно слева представляет собой окно команд, а окно внизу предназначено для ввода действий. Задать действие, которое должен произвести ваш персонаж, очень просто: надо, используя функции меню, построить предложение. Поскольку вы не знаете, какое меню будет выведено дальше, создается эффект напряженности.

Если вам не повезло и вы повстречали крысу, она может убить вас несколькими способами. Во-первых, она может прорваться сквозь экран и укусить вас или может попробовать процарапать экран когтями. Когда начинается атака, из дыры в экране появляется полное ужаса человеческое лицо.

Жизни второстепенных персонажей можно спасти. Например, маленькая девочка во время своего путешествия может не ходить в дом на другой стороне дороги, но тогда вы не узнаете крысиные секреты.

Главные персонажи, Харрис и Фоскинс, так же уязвимы при атаках, как и второстепенные. В некоторых случаях Харрис должен быть жестоко расчетлив, позволяя крысам убить своих друзей, чтобы узнать крысиные повадки. Например, собираясь взять крысу в плен, он должен быть уверен, что его товарищ идет впереди — лидер становится жертвой крысы.

Другая часть игры — борьба между крысами и правительственными войсками. Вы командуете распределением сил на гигантской карте, которая отражает распределение армии крыс по Лондону. Если они выйдут за границы — вы проиграли, так же, как и в случае потери одного из главных героев.

REAPER



Жнец

1990

Из подъехавшего автобуса выходит наш герой — Ниндзя.

Вместе с ним вы должны, собирая алмазы и различные предметы, пробираться по подземелью, и сражаться с врагами, избегая атак танкеток, огнедышащего дракона и великана. Чтобы открывать двери, нужно найти ключ. Алмазы складываются в сумку (Trap).

После загрузки задается вопрос: «Хотите ли вы бесконечную жизнь?» Советуем вам ответить утвердительно, для этого следует нажать клавишу S.

В игру можно играть вдвоем.

REBEL STAR (1 и 2)



Звездные бунтовщики

Firebird

Игры Rebel Star 1 и Rebel Star 2 имеют почти одинаковое содержание. Их единственным отличием является то, что первая — для игры с компьютером, а вторая — для игры вдвоем.

На одной из лунных баз типа Delta произошло ЧП: власть перешла к враждебным друидам. Ваша задача — очистить лунную базу.

После загрузки на экран выводится карта с изображением части лунной базы. На карте виден мерцающий курсор.

MAP — выводит названия неживых объектов;
OBJECT — относится к предметам,
которые можно забрать командой PUCKUP;
UNIT — относится к живым предметам;
IN USE — выводит вооружение объектов.

Перемещение курсора и объектов осуществляется клавишами, которые находятся вокруг клавиши S.

Клавишей N можно перемещать курсор по своей группе захвата (в нее входят несколько человек и 3 робота).

Клавиша J осуществляет центровку выбранного объекта относительно локальной карты.

Клавиша O осуществляет передачу хода противнику.

Клавиша I выдает полную информацию об объектах, на которые в данное время указывает курсор.

Подведите курсор к одному из членов вашей группы и нажмите S. После этого вы можете его перемещать по игровому полю. Количество ходов у каждого землянина разное. Обращайте внимание на показания строки POINTS. Каждого из группы вам нужно вооружить. Для этого нажмите O. Перед вами появится список возможных воо-

ружений. Выбор осуществляется нажатием клавиши, соответствующей номеру вооружения. Выход из этого режима производится нажатием клавиши **K**.

Для стрельбы нажмите **F**. Появится изображение объектов в виде кружков двух цветов. Запомните: ваш цвет — желтый, а соперника — зеленый. На кружке, изображающем стрелку, будет видна мишень. Передвигайте мишень на нужный вам объект и нажимайте клавишу выстрела (их может быть до четырех, но обычно доступны **1** и **2**. Они отличаются по потреблению энергии). Выход из данного режима — клавиша **K**.

RED HAWK



Красный ястреб

Melbourne House

Вы — Келвин Оливер, переживший амнезию, обладатель удивительных способностей. Достаточно произнести слово KWAH, и вы превратитесь в красного ястреба — супергероя.

Под экранным окном с графическими изображениями находится область для ввода текста, используемая для «общения» с программой, а также два индикатора, один из которых показывает уровень вашей энергии, а другой — ваш рейтинг. Имеется также небольшая картинка, показывающая, кем вы являетесь в данный момент; это полезно, когда имеешь дело с расщеплением личности.

Под текстовым окном находится строка с десятью командами, доступ к которым осуществляется простым нажатием цифровых клавиш в сочетании с **S.Shift**. Так, нажатие клавиш **3** или **4** одновременно с **S.Shift** означает, что вы ввели команду: «Скажи KWAH», которая превращает Келвина в красного ястреба и снова в человека.

Над окном графики имеется достаточно места для одной текстовой строки, которая является одним из двух способов общения программы с вами. Если вы ввели что-то такое, чего она не понимает, то высвечивается: КРАСНЫЙ ЯСТРЕБ ЗАТРУДНЯЕТСЯ. Эта строка может дать вам дополнительную информацию о вашем статусе или местонахождении.

Другим способом, которым игра общается с вами, являются «речевые пузыри», формирующиеся над головой говорящего персонажа. Все, что вы говорите кому-либо, появляется в одном из таких пузырей. Так же, как и то, что говорят вам.

Теперь о ходе игры. В начале вы оказываетесь стоящим у выхода из больницы. Вы не помните ничего, кроме волшебного слова. Первое, что надо сделать — это принять образ супергероя, чтобы полицейские не смеялись над вами, когда вы обратитесь к ним в своем святочном костюме. Затем займитесь приличной работой для того, чтобы иметь возможность заглядывать в места, где вас обычно не очень приветствуют, и позволить себе ездить на такси.

Начните игру с путешествия на юго-восток от больницы. Вы окажетесь в весьма противном месте. Здесь вы найдете нечто такое, что побудит кое-кого нанять вас на работу. Когда он спросит, чего вы хотите, ответьте отрицательно, но держитесь за него.

Отсюда идите на зеленые просторы, где ищите человека, который сведет вас с ребятами в синем. Возьмите его с собой, но не забывайте о возможности выстрела исподтишка.

После того как горожане вас поздравят, они должны будут дать вам нечто хрустящее. Не забывайте должным образом выполнять свою работу, и ваш работодатель тоже будет давать вам что-то хрустящее, на этот раз это будут зеленые складывающиеся листья.

RED HEAT



Красная жара — Ocean

Игра имитирует нашумевший американский фильм «Красная жара» с непобедимым Арнольдом Шварценеггером. В фильме Арнольд — офицер советской милиции, борющейся со своей и американской преступностью. Единственным оружием Шварценеггера служат его громадные кулаки, которыми он и крушит своих недругов направо и налево. Для избавления СССР от преступности достаточно очистить все четыре уровня игры от бандитов.

Сразу после загрузки программа покажет краткую инструкцию и предоставит возможность выбора:

1 — клавиатура (Q, A, O, P, M); 2 — Kempston-джойстик;
3 — Sinclair-джойстик; 4 — Cursor-джойстик.

Для начала игры нажмите **огонь** на джойстике или клавишу M на клавиатуре.

На вас нападают враги, но, используя удары руками и даже головой, герой смело продвигается вперед. Количество жизней в начале игры равно трем, и они отображаются в нижней части экрана в виде серпа и молота. Набор кубиков вверху слева — ваша энергия. При каждом ударе противника один кубик уменьшается на треть. Особо опасны бандиты с длинными волосами. Они бросают в вас ножи.

Старайтесь подвести Шварценеггера к кубику с буквой B, иногда появляющемуся в середине экрана, тогда одного вашего удара будет достаточно, чтобы убить врага. Широко используйте двойные удары: нажав **огонь**, вы сначала бьете левой рукой, а отпустив клавишу, — правой.

Чтобы помочь Арнольду, в начале игры нажмите **S.Shift** и все цифровые клавиши и посмотрите, что получится.

RENEGADE



Ренегат (отступник) — Imagine

Наш герой решил завязать с преступным миром и начать честную жизнь. Но у мафии свои законы. «Коза ностра» не прощает отступников, и четыре клана поклялись отомстить за измену. Вам предстоит последовательно бороться с каждым из них.

1. Просто гопники. Этих нужно бить без лишних слов. В конце, когда в дело вступит Босс этой тусовки (Boss), следует остерегаться ситуации, когда Босс прячется за одним из своих гопников.

2. Рокеры. В начале квартала вас атакует Рокер на мотоцикле. Единственное средство против него — удар ногой в прыжке.

3. Проститутки. Их Боссиха, несмотря на солидные формы, довольно резво бегает, и единственный способ остановить ее — опять же удар ногой в прыжке.

<u>4. Охрана Большого Босса.</u> Эти особенно опасны, так как вооружены ножами, а Босс — кроме того и пистолетом, поэтому любая ваша ошибка приведет к гибели.

После удара ногой или нескольких ударов руками Гопник «вырубается». Обычный Гопник «умирает» после второго «отруба», Рокеры и Проститутки — после третьего, а Охранники Большого Босса после четвертого «отруба».

Однако и ваши враги тоже не стоят на месте и не ждут, пока вы их побьете. Они стремятся нанести вам ответные удары. Оставшиеся у вас силы показаны в нижней части экрана (желтая полоска около надписи P). Если ваши силы кончились, то очередной боец умирает (кстати, число оставшихся бойцов можно узнать, посмотрев на количество физиономий в нижнем правом углу экрана). Когда Босс вступает в драку, под полоской P появится полоска BOSS, по которой можно определить силы, оставшиеся у Босса. Босс, однако, не умирает с потерей всех сил, его нужно сбить с ног.

Для борьбы с гопниками в вашем распоряжении имеется небогатый, но вполне достаточный арсенал приемов.

<u>Управление:</u>

Без участия кнопки **огонь**: передвижения вправо, влево, вверх, вниз, по диагонали.

С участием кнопки **огонь**:

вверх	— прыжок вверх;
вверх/вправо, вверх/влево	— прыжок-удар ногой;
влево, вправо	— удар ногой назад;
вниз/влево, вниз/вправо	— удар кулаками;
вниз	— присесть.

Кроме того, удар назад помогает освободиться от захвата, однако пользоваться этим приемом не спешите. Если Гопник подойдет к вам в этот момент спереди, то вы можете как следует «достать» его ногами. После нескольких ударов рукой Боец может захватить Гопника. В этой ситуации не следует теряться; продолжайте наносить удары, пока Гопник не свалится.

<u>Маленькие хитрости:</u>

- в 1-ой и 2-ой зонах врагов можно сбрасывать в обрыв, но при этом будьте осторожны и не упадите туда сами;
- Босса можно свалить только задним ударом ноги, а потом добить (**клавиши 4 и 6**);
- во второй зоне необходимо сбить трех рокеров на мотоциклах ударом ноги в прыжке; если вы все сделаете правильно, то и с этой бандой будет покончено;
- на третьем уровне вас встретят девушки, вооруженные плетками; забудьте о том, что вы джентльмен, иначе погибнете;
- с четвертой бандой справиться будет очень трудно, один удар ножом будет стоить жизни. К тому же Босс стреляет из пистолета.

RENEGADE III



Ренегат III

Imagine

Новое многосерийное приключение Бойца, решившего завязать с преступным миром (см. также Renegade и Target Renegade). Игра быстро захватывает, но скоро становится ясна тщетность усилий доиграть в ее до конца. Действительно, врагов слишком много. И

поэтому мало кто смог полюбоваться прекрасно сделанными ландшафтами средневековья и будущего (я имею в виду третий и четвертый уровни игры). Однако мы вам поможем. При появлении заставки игры нажмите клавиши **1QTIO**, бордюр должен сменить цвет. Переназначьте клавиши на **1QTIO**, и вы перейдете на следующий уровень.

REPTOMANIA

★★☆☆☆

Рептомания

Superior

Цель игры — провести похожего на лягушку Рептона вокруг ямы, раскапывая землю и собирая алмазы. Каждый уровень надо закончить за определенное время. При этом условии вам дается пароль для прохода на следующий уровень. Вы можете посмотреть карту, для этого надо нажать **Enter/M.**

Опасности бывают разные: это каменные глыбы, которые падают и давят вас насмерть, если под ними подрыть землю; яйца, из которых вылупляются драконы; летающие искры и т. д.

REPTOMANIA 2

★☆☆☆☆

Рептомания 2

Superior

Основным отличием этого варианта игры от Reptomania являются дополнительные опасности: черепа, привидения, метеоры, чудовища. Задача — прорыть всю землю, собрать все алмазы, убить всех 18 чудовищ и составить 42 части головоломки. Чтобы сделать это, вы должны использовать все 64 транспортера, которые переносят вас в скрытые секции лабиринта. В игре нет ограничения времени. Некоторые алмазы спрятаны в сейфах; чтобы их открыть, надо найти ключ.

RETURN TO OZ

★★★☆☆ T

Возвращение к Оз

Игра-сказка, в которой есть дорога из желтого кирпича, Изумрудный город и ваши друзья: Железный Дровосек, Страшила и Храбрый Лев.

Ваши друзья в опасности, а помочь им мешает ведьма.

Игра управляется с помощью меню. Ничего, кроме своего имени, писать не надо.

Управление:

Space — движение по меню; **Enter** — выбор пункта;
S — выход из меню.

В меню 6 позиций для выбора: «смотреть», «говорить», «искать», «брать», «оставить», «изучать». «Изучать» делится на: «выходить», «бросать» и «использовать».

Игра повторяет книгу, но надо слишком любить героев, чтобы доиграть ее до конца: по мере продвижения сложность игры увеличивается.



REVERSI



Реверси (Отелло)

Sinclair

Реверси — настольная игра конца XIX века, известная также под названием «Отелло». Название отражает строгую мораль той эпохи, а также викторианское увлечение захватом территорий.

Это стратегическая игра для двух игроков (черные и белые) на квадратном игровом поле, похожем на шахматы. Наиболее непривычная для новичка черта игры — драматический переменный успех то одной, то другой стороны.

В связи с этим, до самого конца игры невозможно предугадать победителя. В отличие от шахмат, каждая игра заканчивается в пределах 60 ходов с каждой стороны.

В мире немного игроков, которые могут выиграть у машины на уровне «эксперт».

Правила игры

1. Игра для двух игроков (черных и белых), которые по очереди делают ходы на игровом поле 8×8. Первыми ходят черные.

2. Человек (оператор) может начинать первым или дать возможность машине начать игру. Также можно играть и вдвоем, в этом случае компьютер будет судить игру и вести счет.

3. Ход делается установкой новой фишки на свободное место доски рядом с фишкой противника.

4. Каждый ход должен приводить к захвату одной или более фишек противника.

5. Захват производится в том случае, когда фишка одного цвета (или целая линия фишек) попадает между двумя фишками другого цвета (только что размещенной и уже находившейся в игре). Захват может производиться лишь по прямой линии (горизонтальной, вертикальной или диагональной) или в любой их комбинации одновременно. Все захваченные фишки принимают цвет армии противника. Если вы не совсем понимаете, как производится захват, не беспокойтесь. Компьютер проследит за тем, чтобы все захваты выполнялись правильно, и вы увидите результат на экране. Игру можно переиграть вперед и назад, вы можете сменить армию и продолжать игру с любого положения, поэтому не бойтесь экспериментировать, пока изучаете игру.

6. Фишки не перемещаются после их установки на поле, но меняют цвет при захвате. Поэтому простая игра на увеличение численного преимущества — не всегда лучший вариант игры, так как вы можете утратить контроль над своей стороной.

7. Если захват фишек невозможен, тогда игрок должен спасовать (PASS), и наступает очередь другого партнера.

8. Игра заканчивается, когда ни один игрок не может сделать ни одного хода. Это происходит, либо когда поле заполнено, либо когда при установке новых фишек нет возможности для захвата, то есть оба игрока вынуждены играть PASS. Крайний случай, когда у одного игрока на доске нет ни одной фишки.

9. Победитель тот, кто обладает наибольшей армией в конце игры. Компьютер ведет счет во время игры.

Как играть с компьютером. Если вы никогда не играли, выберите предполагаемый образец игры. Вы можете проиграть ее вперед и назад с тем, чтобы проследить результат игры на экране. На любой стадии вы можете менять фишки и играть против компьютера.

Во время игры делайте ход (выставляйте фишку) на выбранный квадрат, имея в виду, что буквы от A до H представляют вертикальный столбик, а цифры от 1 до 8 представляют горизонтальный ряд. Например, D6 представляет квадрат, находящийся в колонке D и в ряду 6.

Не забывайте нажимать **Enter** (или RETURN или NEW LINE) после того, как вы закодировали свой ход.

Компьютер убедится, что выбранный вами ход действительно возможен, если нет (например, если квадрат уже занят или нет возможности сделать такой ход по правилам), компьютер попросит вас переходить. В случае, когда у вас нет возможности сделать ход по правилам игры, вы должны нажать PASS. Если ваша очередь делать ход, вы можете просмотреть различные варианты, просто нажав клавишу **Enter** до того, как вы сделаете ход. Экран тогда переключается на выбор вариантов (например, сменит стороны). Если вы снова нажмете на клавишу **Enter**, экран переключится снова на игру, и вы можете сделать ход.

Чтобы активизировать игру, выберите один из вариантов игры, предлагаемых на выбор, запомните его номер и закодируйте его в игру.

Одна из возможностей, предлагаемых компьютером, — выбор уровня мастерства игры. Введите число от 1 (новичок) до 9 (мастер). Компьютеру потребуется больше времени, чтобы отвечать на ход на более высоком уровне мастерства, так как ему приходится оценивать очень большое количество возможных вариантов. Если вы захотите прервать ход мыслей компьютера во время игры на уровне мастеров, держите палец на клавише **Break**. Программа в конце концов заметит это и немедленно ответит ходом (вероятно, не самым удачным).

Если вы все время проигрываете на уровне новичка, при начале новой игры воспользуйтесь правом выбора благоприятной начальной позиции. Заберите себе четыре угловые клетки и любые другие, которые вы считаете ключевыми. И попробуйте снова.

Несколько советов.

1. Угловые клетки обычно считаются наиболее ценными позициями. Они не могут быть захвачены и контролируют длинные линии в трех направлениях: вертикальном, горизонтальном и по диагонали. Однако занимать угловые клетки не всегда просто и не всегда выгодно.
2. Клетки у края площадки не очень популярны, так как фишка на них может оказаться камнем преткновения на пути к границе или к углу.
3. Центральные диагонали — хорошие позиции, если вы спокойны за противоположные угловые клетки. В противном случае они легко подвергаются атаке.
4. В начале игры оставайтесь в центре поля как можно дольше.
5. Если ваш противник все же занял угловую клетку, постарайтесь умелой игрой отгородить угол и уменьшить его преимущества. Ищите пути выполнения такого хода.
6. К концу игры старайтесь сократить противнику возможность выбора и всегда помните, что победитель тот, у кого больше фишек на поле в конце игры.

Стратегия игры. Игра предоставляет игрокам богатый выбор вариантов, кроме обычных вариантов во время игры против компьютера или другого игрока. Есть возможность испытать различные собственные идеи, обеспечивающие выигрыш.

Имейте в виду, что игра начинается с 4-х центральных клеток D4 E4, D5, E5.

Черные делают первый ход. В начале игры черные могут ходить и на C5, D6, E3 или E4, захватывая белую фишку, которая теперь становится черной.

Предположим, что черные выбирают D6.

Черные теперь имеют три фишки, а белые только одну. Не увеличивая свою армию, вы можете ограничить выбор противника. Однако это ограничивает и ваш собственный выбор, что более важно, так как вы рискуете потерять все свои фишки.

Что лучше: позиция или количество? Вы увидите при проведении учебной игры, что удача переходит от одного игрока к другому, и игра оканчивается победой белых (которые в этом случае принадлежат компьютеру). Часто хороший ход заставляет противника делать нежелательный ему ход, так как возможности его ограничены.

Вы можете испытать новую стратегию на компьютере, воспользовавшись правом начать новую игру, а затем выбрать вариант игры. Причем вы можете играть и белыми и черными, и на любой стадии вы можете переиграть игру и дать компьютеру возможность взять любую сторону. В этом случае вы можете воспользоваться умением компьютера делать ход в любой ситуации.

Если вы хотите решать сложную задачу или доиграть чей-то вариант, вы можете выбрать исходную позицию прежде, чем начать игру, а затем исследовать возможности каждого хода, используя способность компьютера проигрывать вариант вновь и вновь и исследовать каждый из путей ведения игры.

REVOLUTION



Революция Vortex

Ничего общего с Великим Октябрем эта игра не имеет. Главный герой — прыгающий и вращающийся шарик. На полях игры он должен посетить квадраты с кубиками и зажечь их.

Управление — от джойстика или клавиатуры:

Q — вверх; **A** — вниз; **K** — влево; **A** — вправо;
P — пауза; **Enter** — выход из паузы;
Space — изменить высоту прыжков.

RICK DANGEROUS



Опасный Рик Core Design

Секретный агент Рик, прозванный за свои подвиги Опасным Риком, получает несколько заданий, к выполнению которых он немедленно приступает. На вертолете его забрасывают в дебри амазонских лесов, где он попадает в лагерь агрессивно настроенного племени гулу. Ваша задача, управляя движениями Рика, — выбраться из опасного леса. Далее задача сильно усложняется. Теперь Рика посылают в Египет, где он должен найти украденные сокровища. Вот где вам придется попрыгать.

И, наконец, вы попадаете в Европу, в старый замок, где томятся спрятанные узники террористов. Задачей Рика является их освобождение.

Затем вам нужно помочь Рику обезвредить маньяков, готовых запустить ракеты на мирные города.

Управление: клавиатура.

Your Sinclair, 8, 1992, перевод В. Голиней

RING WARS



Кольцевые войны — **Cascade**

Одна из игр серии «Космические войны». В этой игре вам нужно будет защитить солнечную систему от пришельцев из кольцевого мира. Этот «кольцевой мир» болтается на орбите около Сатурна. Оттуда вылетают корабли пришельцев, разбирающие планеты солнечной системы на стройматериалы. Единственным методом борьбы с ними является взрыв всего их кольцевого мира с помощью атомной бомбы. Для этого вы должны влететь внутрь кольцевого мира, пройти его защитные заграждения и оставить внутри него атомную бомбу (предварительно установив ее часовой механизм на необходимое вам время). При слишком маленьком отрезке времени вы взорветесь вместе с пришельцами, при слишком большом они успеют найти бомбу. Можете также повоевать с пришельцами около планет.

Следите за мигающей строкой подсказок: ваш космический корабль будет сообщать вам, какие клавиши вам необходимо нажимать для работы. Клавиши с 1 по 5 переключают режимы работы бортового компьютера корабля (вам особенно понадобится клавиша 5 — навигация). Управление полетом осуществляется обычными 5-ю клавишами или джойстиком.

RIPT OFF

J.Sinclair Soft

Отличная игра типа Bolder Dash. Однако в ней более крупные экраны, и нужно не только собирать драгоценные камни, но и набирать очки, проходя через огонь и воду. Чтобы открыть запертое помещение, надо пройти через специальное поле. Нажав M, вы можете посмотреть карту всего лабиринта. Прилагается редактор экранов.

RIVER RAID



Рейд по реке — **Activision**

В вашем распоряжении четыре самолета. Попробуйте совершить полет над рекой и преодолеть (уничтожить) большинство встречающихся препятствий. Не забывайте, что во время полета количество топлива в баках вашего самолета все время уменьшается и без дозаправки в пунктах FUELL не обойтись.

Полет проходит на малой высоте, поэтому остерегайтесь подлета к береговой линии — это опасно. Помните, что танки на берегу и вертолеты в воздухе могут вести ответный огонь.

Управление:

1 — клавиатура;
2 — Sinclair-джойстик;
3 — Kempston-джойстик;
4 — Cursor-джойстик (0 — огонь);

H	— пауза и продолжение игры;
Enter	— начало игры;
C.Shift Enter	— выход на начало выбранного номера игры;
S.Shift/Enter	— выход в меню.

Счет:

корабль	30
мост	560
самолет	30
мост с танком	780
вертолет	60
воздушный шар	150
FUEL	80
стреляющий вертолет	25

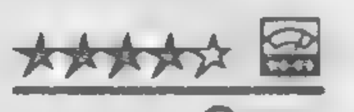
При получении очередных 10000 очков вам добавляется жизнь.

Уровень игры:

Номер игры	Число игроков	Уровень игры	Начальный мост
1	1	1	1
2	2	1	1
3	1	2	5
4	2	2	5
5	1	3	20
6	2	3	20
7	1	4	30
8	2	4	30

Выберете джойстик и номер игры.

ROAD RACE



Дорожные гонки — **Ocean**

Вы — участник ралли Париж — Дакар. Выберите удобные клавиши для управления вашей машиной (вправо, влево, газ, тормоз) или играйте джойстиком.

Весь маршрут разбит на этапы. Перед началом каждого этапа сообщается, какое место необходимо занять, чтобы выйти в следующий круг соревнований. Старайтесь обойти соперников в начале игры, так как после сравнительно простого первого этапа (надо обогнать всего 30 машин) вас ждут ночные гонки, гонки по зимней и весенней дорогам. Машин становится все больше, они стараются перегородить всю дорогу, а для того чтобы попасть в число стартующих на следующем этапе, надо обогнать все большее и большее число соперников.

В левом верхнем углу экрана отражается — скорость машины, посередине — передача, на которой вы едете: L — низкая, H — высокая. Передача переключается повторным нажатием кнопки **газ** при скорости 200 миль в час. Расстояние до финиша можно определить по отрезку, нарисованному в нижней части экрана. Ваша машина показана точкой. Каждое столкновение приводит к потере скорости.

ROADS OF PLEXAR



Дороги Плексара — Mastertronic

Действующее лицо игры: Плексар — робот-автомат с аппаратурой для исследования на борту. Его задача: прохождение энергетических лабиринтов, исследование электромагнитных полей и излучений для научных изысканий.

Советы:

При прохождении лабиринтов не рекомендуется попадать в зоны сильного энергетического воздействия, обозначенные черным цветом. Различные виды штриховок соответствуют возможным энергетическим полям. Их воздействие неоднозначно. Некоторые переносят Плексара в следующие зоны, другие лишают его управления или отбрасывают назад. Не пугайтесь, если окажетесь вниз головой. Со временем вы научитесь различать поля по их штриховкам и правильно использовать излучения.

При прохождении разрушенных мостов следите за тем, чтобы не попасть во временно образующиеся проемы. И избегайте соприкосновения с подвижными предметами, они лишают энергетического запаса.

После прохождения каждой зоны или сектора появляется соответствующая надпись. Для перехода необходимо нажать **огонь**.

В правом верхнем углу расположено изображение Плексара и число оставшихся жизней, а в левом верхнем — цветовой индикатор, отображающий время прохождения После того как он примет красный цвет и появится надпись DANGER (опасность), вам угрожает потеря жизни из-за того, что вы не уложились в отведенное время.

После высвечивания заставки необходимо клавишей **F** выбрать один из трех секторов: ALPNA, DORTO, PASTI.

Клавиша S обеспечивает выбор управления (клавиатура, Kempston-джойстик, Sinclair-джойстик)

ROBIN OF THE WOOD

Робин из леса — Odin

История Робин Гуда вновь оживает в приключенческой игре «Робин из леса». Эта легенда рассказывает о Робине, сыне Алерика, который был стражником серебряной стрелы, являвшейся для саксонских племен символом свободы и мира. Но случилось несчастье — на саксонские земли напали норманны, уничтожая все на своем пути. Управляющий графством Ноттингем убил Алерика и завладел серебряной стрелой. Когда Робин вырос настолько, что смог владеть оружием, он стал для норманнов грозным противником. Он отнимал у захватчиков награбленное добро и раздавал его бедным. Выросший в лесу, он без труда ускользал от погони. Шериф из Ноттингема, зная о том, что серебряная стрела представляет для саксонцев символ свободы, а также о том, что Робин Гуд не сможет уклониться от вызова на поединок, решил обманным путем заманить Робина в город. Шериф объявил состязание по стрельбе из лука, главной наградой в котором должна была быть серебряная стрела. Именно с этого места легенды и начинается игра.

Перед тем как принять участие в состязании с другими стрелками, ты должен выполнить несколько других, также трудных и опасных заданий. Чтобы приступить к состязаниям и не быть опознанным, ты должен иметь три магические стрелы. Они находятся у старого

умного Анта. Кроме того, у Анта находятся твои лук и меч. Чтобы их получить, ты должен дать взамен три кошелька с золотом за каждый вид оружия. Однако для того чтобы добыть кошельки с золотом, нужно будет вступить в борьбу с норманнами, составляющими эскорт злого и богатого епископа из Петерборо.

Территория игрового поля разделена на три части. Наибольшая из них — это лес, потом — замок, в котором будут проходить состязания, и затем — подземелье замка, куда тебя будут часто бросать. Лес — это сложный лабиринт, образуемый зарослями и деревьями, по которому бегают красные кабаны, встреча с которыми не сулит ничего хорошего.

Робин начинает игру, будучи вооруженным только короткой палкой, однако ее достаточно для того, чтобы победить шныряющих повсюду норманнских воинов, которые имеют приказ убить Робина и поэтому стреляют без предупреждения. В лесу можно также встретить собирающую зелье колдунью, которая будет требовать от тебя дани, а если ты не выполнишь ее желание — она бросит тебя в подземелье. Выбраться из него можно только в том случае, если найдешь ключ до того, как окажешься в нем. Однако если ты к моменту встречи с колдуньей уже соберешь достаточное количество зелья (оно выглядит, как цветочки), то в награду колдунья перенесет тебя в другую часть леса. К сожалению, она также забирает и с таким трудом добытые кошельки с золотом, поэтому встречи с ней нужно избегать, несмотря на то, что выглядит она довольно симпатично.

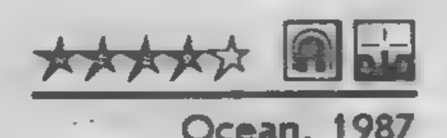
Зелье, колчан со стрелами, а также премию в виде дополнительной жизни можно найти в лесу. Собранные и уже имеющиеся предметы высвечиваются в нижней части экрана.

Выше находится сложный орнамент, стилизованные оленьи рога, цвет которого символизирует состояние здоровья Робина. Каждое ранение, полученное им в борьбе, уменьшает его силы. Если он не будет достаточно ловким и сильным, то погибнет, не успев выполнить задание. Очень полезно будет навестить старого пустынника, который излечивает раны, однако нужно помнить о том, что пустынник вблизи своего дома не переносит никакого оружия, и в этом смысле встреча с ним может быть очень неприятной. Кроме того, по лесу путешествует епископ из Петерборо, охраняемый своими норманнскими стражниками. Достаточно лишить его эскорта, и епископ убегает, бросая полные кошельки золота.

Иногда во время своих путешествий Робин может встретиться с самим ноттингемским шерифом, что всегда кончается заточением в подземелье.

Итак, задача, стоящая перед Робином, трудная и ответственная. Ты должен ему всячески помогать. Для того чтобы запомнить и выучить 330 игровых экранов, нужно несколько часов потратить на попытки, при этом очень полезным является изготовление карты.

ROBOCOP



Робот-полицейский **Ocean, 1987**

Игра прекрасно нарисована, озвучена (есть звуковые эффекты для 128K компьютера) и точно передает действия главного героя одноименного фильма. Закованный в броню, он идет, воскресший из мертвых. Он — машина без имени и прошлого, обязанная подчиняться приказам и соблюдать три главные заповеди роботов.

Действие начинается с патрулирования одной из улиц Детройта, который снискал в Америке двойное прозвище: Мотор-сити (как столица автомобилестроения США) и Город-убийца (из-за разгула преступности). С первых же шагов нашего героя атакуют вооруженные до зубов преступники. Стоит роботу их уничтожить, как налетают толпы наемных убийц, которые открывают огонь из пистолетов и автоматического оружия, а также бандюг в бронежилетах, пытающихся уничтожить доблестного полицейского бензопилами.

Если ты помог нашему смельчаку выжить в этом аду, то следующая задача не должна показаться особо сложной. На втором этапе робот должен освободить очаровательную заложницу из рук опасного преступника. Тут надо быть особенно метким и проворным, так как времени на выполнение данного поручения в обрез.

Успешно справившись и с этим опасным заданием, наш герой продолжает патрулирование, сметая с пути толпы убийц. В конце улицы на него нападут мотоциклисты, которые попытаются сбить его с ног.

Первый уровень игры преодолен. Теперь робот должен отыскать в своем электронно-биологическом мозгу информацию об одном из главарей мафии. Чтобы найти его, необходимо по приведенному изображению составить фоторобот преступника. Торопись, у тебя только 30 секунд! Если все сделаешь правильно, то оба изображения сольются в одно, и твой герой окажется в многоэтажном здании. Увертываясь от выстрелов врагов, ты должен подняться на верхний этаж и войти в одну из дверей.

Выполнив это, отважный полицейский попытается арестовать человека, сидящего за столом. Увы, срабатывает секретная директива номер 4, которая запрещает арестовывать босса данной фирмы. Задача осложняется еще и тем, что в углу комнаты наш смельчак заметил робота с явно враждебными намерениями. Приходится вступить с ним в единоборство. Для этого необходимо приблизиться к роботу-убийце вплотную, уклоняясь от его смертоносных выстрелов, и обезвредить его, используя железные кулаки. Затем нужно спуститься на первый этаж здания и выйти на улицу.

После этого начинается уровень 3, где роботу предстоит последний бой с головорезами из охраны главаря мафии. В принципе этот этап борьбы не отличается от освобождения заложницы, так как главарь прикрывается создателем робота-полицейского. Однако задача осложняется тем, что у тебя всего 30 секунд, а босс мафии палит из пистолета, который стреляет без промаха и осечки. Если, несмотря ни на что, ты помог своему подопечному выиграть эту схватку, то до финиша остается самая малость. Нужно только добить остатки преступной банды, чтобы выйти победителем из кровавой бойни. В конце смертельно опасного пути тебя встретит твой старый знакомый — робот-убийца, но ты и его одолеешь. На этом заканчиваются удивительные приключения фантастического героя программы «Робот-полицейский».

Некоторые полезные советы:

1. Никогда не стреляй просто так, ради собственного удовольствия: запас патронов у тебя ограничен.
2. Если на тебя идет противник с огнестрельным оружием, присядь, чтобы избежать его губительных пуль, и только тогда открывай ответный огонь.
3. Бандита с бензопилой можно убить, долго и упорно стреляя в него (если нет автоматического оружия).

4. По пути собирай патроны для своего пистолета и аккумуляторы для подзарядки.
5. Если у тебя кончились патроны, то рассчитывай лишь на свои кулаки.
6. При прохождении второго уровня сначала уничтожь всех врагов и только потом двигайся дальше.
7. Преступники, которые прикрываются заложниками, погибают, если попасть в них не менее восьми раз.

Управление. Возможно управление от Kempston- и Sinclair-джойстиков, а также выбор клавиатуры.

O — влево; **P** — вправо;
Q — подняться по лестнице или на лифте;
A — спуститься; **Break или Space** — огонь;

Примечание. Четвертый и пятый блоки загружаются только в компьютер ZX Spectrum 128K, так как они содержат музыкальные эффекты и дополнительную графику.

ZX+еще, лето, 91

ROCET RANGER



1940 год. Немецкие фабрики работают на полную мощность, армия нуждается в оружии. Но есть один человек, который может превратить всю немецкую машину в кучу обломков.

В начале игры ты можешь ознакомиться со следующей полезной информацией:

WORD MAP — карта мира. На ней обозначены страны, еще играющие какую-то роль в войне. Ты располагаешь пятью агентами, которых можешь размещать где угодно. Но они могут провалиться, что чревато для них смертью или концентрационным лагерем. Каждый из разведчиков может организовать движение сопротивления. Ты можешь увеличить скорость и эффективность их действий.

FUEL DEPOT — топливный склад. Здесь ты запасаешься топливом для своего ранца и ракеты. Помни, что все топливо сразу расходовать нельзя, надо оставить часть для возвращения или полета в другую страну.

ROCKET LAB — информация о новой немецкой ракете.

TAKE OFF — старт. Тебя перевозят в FORT DIX, откуда ты стартуешь (или нет) с бетонной полосы. Для каждого касания земли нажимай **огонь/влево**. Когда появится звуковой сигнал, сообщающий, что ты можешь оторваться от земли, нажми **огонь/вверх**. Расстояние полета зависит от количества топлива, заправленного в бак ранца. Эта зависимость приведена в таблице.

В информации, получаемой от агентуры, обычно говорится о новой секретной базе. На эту базу тебе необходимо слетать, так как именно там ты можешь найти одну из пяти частей ракеты, которую немцы хотят использовать для полета на Луну. Остальная информация, передаваемая агентами, касается военных транспортов, обнаруженных заводов и т. д.

В самом начале игры немецкие десантники совершают налет на Нью-Йорк и похищают одного из лучших ученых Америки — Оттона Барнштторффа с его дочерью Джейн. Единственный способ спасти их

— найти самолет, возвращающийся в Германию, и захватить его. Но помни, что попадание в оболочку, наполненную водородом приведет к взрыву.

Когда ты попадешь внутрь самолета, твоя задача не закончена. Тебе предстоит убедить Джейн, что ты друг. Если она тебе не поверит, то полетит прямо в Германию, чтобы никогда больше не увидеть огней Нью-Йорка.

Цель полета:

Алжир	Англия	Перу
Аравия	Франция	Скандинавия
Атлантика	Германия	Испания
Бразилия	Италия	Судан
Канада	Кения	США
Колумбия	Ливия	СССР
Конго	Ср. Восток	Венесуэла
Вост. Африка	Нигерия	Зап. Африка
Египет	Персия	Югославия

ROCK FALL 2



Роковое падение 2

Цель игры — собрать на каждом из 20 уровней количество алмазов, указанное в правом нижнем углу экрана. Как только вы это выполните, появится знак EXIT — выход, находящийся, как правило, в самом неудобном месте, через него вы попадаете на следующий уровень.

По окончании игры вы записываете свой счет в таблицу достижений (его можно сохранить на магнитной ленте). После этого появляется заставка с указанием достигнутого уровня, и можно снова начать игру. При этом после завершения уровня 0 вам будет задан вопрос: НА КАКОЙ УРОВЕНЬ ВЫ ХОТЕЛИ БЫ ПОПАСТЬ? Можно выбрать любой уровень от 0 до максимального, достигнутого вами.

Смысл элементов изображения:

- Пространство — черное пространство, по которому можно свободно передвигаться;
- Трава — зеленые квадраты, вы можете пройти по ним, оставляя за собой черное пространство;
- Камни — красные, круглые и тяжелые. Если они падают на вас — прочь с дороги. Одиночные камни вы можете столкнуть в сторону, если для этого есть пространство;
- Стены — внутренние стены имеют красно-желтые кирпичи, а внешние, которые появляются в конце уровня, — желто-голубые. Стены непроходимы, но внутренние стены можно разрушить взрывом;
- Выход — большая буква E в квадрате. Смотрите, не повредите (не взорвите) выход, иначе уровень невозможно будет пройти;
- Алмазы — желтые предметы, они падают так же, как и камни, и легко пробивают голову. Выход появляется после того, как собрано требуемое количество алмазов;
- Бомбы — лиловые бомбы, их можно толкать, они взрываются в конце падения, уничтожая 9 окружающих квадратов;
- Враги — три типа врагов могут двигаться только по черному пространству, их можно убить, бросая камни или бомбы.

THE ROCKY HORROR SHOW



Шоу Рокки Хорэ CRL, 1985

Игра сделана на основе одноименного американского фильма.

Брэд и Джанет приезжают в свадебное путешествие в замок Франкфутер. Нужно выбирать, в роли юноши или девушки будем рисковать. Отвечать надо нажатием соответственно **B** (юноша) или **J** (девушка). За этим следует выбор управления, где, кроме клавиатурного, можем выбрать управление от Kempston-, Protek- или Sinclair-джойстика с использованием **Space**.

Закрепляется выбор нажатием Enter. Если выбираем клавиатуру, распределение следующее:

A — вверх; **Z** — вниз; **M** — направо; **N** — налево; **Space** — огонь.

Нажимайте Enter и входите в замок.

Первое помещение — холл замка (1-й этаж). Измененяя картинку, можно обойти его вокруг. На поле A появляется игрок. На полях A и B видна галерея, на нее можно подняться по лестнице, находящейся на поле B.

Из поля A открывается дверь во второе помещение (столовая). Из нее нет входов в другие помещения. Из поля B открывается третье помещение — кладовая. В кладовой всегда находится что-то странное. Из нее нет входа в другие помещения. На поле D виден театральный занавес (о нем речь дальше), и, наконец, на поле E находится лифт.

Если из поля B подниматься на галерею, на поле A видно четвертое помещение, так называемый переход.

Из перехода открываются два помещения — пятое и шестое: охотничья комната и комната искусств. Идя дальше по переходу, можем попасть на верхний этаж.

Если войти внизу в лифт, то также можно попасть на верхний этаж, на поле D. Из полей A, B, C и D верхнего этажа нет выхода в другие помещения.

Каждую дверь можно открыть только ключом, которые надо собирать. Поднимается ключ нажатием клавиши **огонь**. Открытая дверь остается открытой. Внизу экрана видим три наиболее важных датчика: термометр (Freezer Temp), который замеряет температуру от −35 до +10 С, часы, отсчитывающие время игры, и картину-таблицу.

Целью игры является составление механизма «De Medusa» на картинке-таблице. Отдельные элементы картины разбросаны внутри замка, элемент картинки поднимается так же, как ключ. Вы можете одновременно иметь у себя только один элемент картины.

С найденным элементом картины из любого места замка надо идти в первое помещение на поле D и дотронуться до занавеса. Он поднимется, а за ним появится картина-таблица.

На таблице в ряд и в три столбца надо собрать всего 15 элементов картины, на которой будет видна надпись DE MEDUSA.

При сборе элементов возникает много препятствий. Надо следить за временем.

Игру усложняют мешающие персонажи (Эдди Панк — мотоциклист, сумасшедший горбатый дворецкий Ридо Раф, женщина легкого поведения Магента, фигура без головы Rocky Horror, монашка Колумбия и хозяин замка).

Хороший совет! Результатом встречи с женщиной может быть то, что она вас разденет, а приключения без одежды станут опаснее. В

этом случае одежду компьютер куда-нибудь положит, ее надо найти и поднять таким же способом, что и ключ.

Дворецкий пускает молнии. Если они попадут в вас, игра заканчивается.

Если вы находитесь на верхнем этаже (7), на левой стороне поля D появится луч лазера. С ним нельзя сталкиваться. Луч можно отключить, если взобраться по находящейся рядом с ним лестнице и нажать кнопку. Без одежды отключить лазер нельзя.

Подобную операцию надо будет проделать на поле B, после чего вы попадете на поле A в ледяную комнату.

В ледяной комнате надо поставить термометр в исходное положение. Это вызовет застывание некоторых фигур. На поле B на стене видна кнопка. Несмотря на надпись на ней DO NOT PRESS (не нажимать), можете нажать. Создается видимость, что ничего не происходит, но при повторном нажатии компьютер поместит вас в кладовую (3), откуда выбраться трудно.

Целесообразно начать с более трудного и собрать элементы картины из более отдаленных помещений.

ROD LAND



Страна Род

Там и Рид — очень симпатичные девочки, живущие в стране Rod Land, наполненной благоухающими цветами, тысячами ушастых кроликов, усатых котят, послушных слонят. На экране вашего Spectrum появятся тонко прорисованные картинки в японском стиле.

Симпатичная парочка вооружена крепкими дубинками, которыми они проламывают черепа не менее симпатичным врагам. Они к тому же неплохие борцы — по крайней мере, совершают мастерские броски через голову. Несколько приемов, и противник исчезает в луже волшебной грязи.

В конце каждого уровня им противостоит огромный (но тоже симпатичный) монстр. С помощью собранного ранее вооружения: бомб, пуль и ледяных кристаллов, его тоже удается победить. Задача всего этого приключения — освободить мамочку, украденную злым волшебником.

ROGUE TROOPER



Piranha

На этот раз мы боремся за спасение последнего, оставшегося в живых после кровавой расправы, солдата планеты Кварц, на которую предательски напали норты. Цель игры — собрать и вывезти на Землю восемь видеокассет, записи на которых подтверждают факт нападения. Кассеты разбросаны вокруг развалин последнего форта; там же лежат остатки продовольствия и амуниции. В лесу, на поляне, ждет готовый к отлету космический корабль. Личный компьютер солдата содержит записанную память трех его коллег, которые помогают ему советами и подсказками.

Избежать столкновения с нортами — задача отнюдь не легкая, поэтому попытаемся помочь нашему солдату. Выполнение оператора POKE 30374,0 приводит к бессмертию солдата даже в том случае, если он попадет на мину. Исправить нужно третий блок программы с длиной 36324, начинающийся с адреса 28672.

ROLAND'S RAT RACE



Гонки крысы Роланда — **Ocean**

Крыса Роланд, знаменитый своей «сверхзвуковой» манерой говорить, забыл завести свой будильник, и поэтому он опаздывает на телевидение.

В подвалах, где он живет, обитают здоровенные сапоги-мутанты, ходящие с одного этажа на другой и сбивающие всех на своем пути. Роланд защищается от них при помощи водяного пистолета. Он заправляет его клейкой жидкостью, которая находится на всех этажах. Сапоги на некоторое время приклеиваются к полу. Роланду потребуется много жидкости, чтобы добраться до двери телестудии.

Чтобы открыть дверь и присоединиться к Нику, Анне и Винсе, он должен собирать кусочки светящегося материала и по одному приносить их к двери. Он должен собрать ключ и открыть им дверь.

Задача усложняется тем, что существует два уровня подвалов. Когда Роланд найдет стрелку, направленную вниз, он сможет путешествовать по туннелям метрополитена.

Поезда часто проносятся мимо, но Роланд может спокойно проходить по краю путей, избегая опасности. Если ему повезет, он найдет черную дверь, куда можно приносить кусочки светящегося материала. Он должен действовать быстро, поскольку время потихоньку идет, и передача скоро закончится.

Поиск кусочков — тяжелая работа, а Роланд не успел позавтракать. Он вынужден сесть на диету из биг-маков и чипсов, которые поддержат уровень его энергии.

Разные экраны игры обманчиво похожи. Рисуйте карту подземелья, если не хотите, чтобы Роланд бегал кругами.

Sinclair User, 8, 1985

ROOM TEN



Комната 10 — **CRL**

Это теннис в трехмерном пространстве с пониженной гравитацией. Представьте себе длинный ящик. В его концах расположены две прямоугольные ракетки. Малая гравитация не искривляет траекторию полета. Ракетка движется довольно медленно. Манипулируя ракеткой, можно подавать крученные и резанные мячи, как в обычном теннисе. Программа обслуживается с помощью меню: представляет на выбор различные скорости, позволяет играть вдвоем, содержит инструкцию и т. д.

RUN THE GAUNTLET



Гонка с выбыванием — **U.S.Gold**

Игра хороша, а то, что в ней присутствует Марти Шоу, делает ее еще лучше. И, хотя его портрет весьма условен, узнать Марти очень легко, потому что у рта пририсована надпись: «Хэлло, я — Марти Шоу».

Ну, а теперь о самой игре. Играют в нее от одного до четырех человек, каждый из которых представляет свою страну в многоэтапной гонке. В каждой игре три заезда, каждый заезд состоит из трех этапов. Чтобы пробиться в следующий заезд надо не быть последним. Гонка — с выбыванием, последний покидает соревнование.

Разнообразных этапов множество, но их можно разделить на три типа:

Первый этап — водный, в нем идет соревнование одного игрока и двух судов, управляемых компьютером. Эти разные суда: все, от моторки до катера, на воздушной подушке — мчатся, как угорелые, по пруду. Напомним: если ваше время будет худшим, вы не попадете во второй заезд.

Водный этап проходит на экране, который перемещается вертикально. Ваше основное занятие — поворачивать и расталкивать соперников.

Затем вы можете поупражняться в езде по грязи на автомобилях типа багги или джип. Характер игры напоминает первый этап, но экран перемещается в разные стороны, дискретно. Вдоль трассы стоят маленькие фигурки репортеров и кинооператоров. Дорога поворачивает, ныряет с холмов и поднимается круто вверх — все как в настоящем автокроссе.

Третий и последний этап игры называется гора. На нем вы соревнуетесь в длинном и изнурительном марш-броске. Направление джойстика **вправо/влево** вызывает соответствующие перемещения бегуна, нажатие кнопки **огонь** и перемещение **вправо/влево** восстанавливает силы. **Огонь/вверх** — прыжок через препятствия.

RUNNING MAN



Бегущий человек — Grand Slam

Сюжет игры повторяет сюжет одноименного фильма с участием А. Шварценеггера. Смысл игры: иди и круши собак и сталкеров (при этом увеличивается энергия). Игра быстро надоедает из-за плохой динамичности. Уровни подгрузки мало чем отличаются друг от друга.

SABOTEUR



Диверсант — Durell

Задача играющего — заминировать здание и вовремя его покинуть на вертолете. Начало простое — выброска «диверсанта».

Через подвал — к первой железной дороге, затем через лабиринт второго здания — ко второй железной дороге, по которой попадете в третье здание. Здесь находятся бомба и дискета. Время выполнения задачи ограничено, поэтому нужно спешить с закладыванием бомбы, иначе диверсант будет уничтожен. После обнаружения бомбы (справа в нижней части экрана появится ее изображение и надпись BOMB) ее необходимо заложить в пульт управления. При этом вы возьмете дискеты (слева в нижней части экрана возникнет ее изображение и надпись DISK). Как только она будет на месте, начнется отсчет времени. Спешите: задание трудное, но нужно успеть покинуть здание до взрыва, иначе вы останетесь под обломками. Вертолет находится на чердаке здания. Вы успели? Тогда задача выполнена.

В ходе выполнения задания диверсант борется с охранниками и их собаками, размещенными по всему лабиринту. Бороться он может руками и ногами, а также различными подручными предметами.

Изредка диверсанту попадаются различные полезные предметы. Увы, нести он может только один из них, и, беря встреченный, вы автоматически теряете тот, который был у вас до этого. А предметы очень полезны. Здесь и ножи, и гранаты, необходимые для борьбы с охраной, и динамит для совершения диверсий. При встрече с охранником достаточно применить нож, звездочку или гранату (клавиша **огонь**), и тот будет уничтожен. Иначе придется вам демонстрировать

владение приемами рукопашного боя. Тот предмет, который вы несете с собой, отображается слева, а тот, с которым вы входите в контакт — справа. Для того, чтобы взять предмет, необходимо нажать **огонь**. Желаем вам успешно выполнить поставленную задачу.

В заключение совет: не пытайтесь убивать собак — это бесполезно. От них можно спастись только бегством или перепрыгнуть через них.

Управление:

J — Kempston-джойстик;
K — клавиатура;
P — Protek-джойстик;
R — переопределение клавиш;
S — старт.

SABOTEUR-2



Диверсант-2 Durell

Игра Saboteur-2 является логическим продолжением Saboteur-1. Но она имеет, конечно, несколько отличий от предыдущей игры.

Во-первых, вы управляете не диверсантом, а симпатичной диверсанткой.

Во-вторых, ее движения более разнообразны. Так, например, она может бить в прыжке **направление/огонь** и сидя **вниз/огонь**. Лабиринт только один, но и его хватит, чтобы безнадежно заблудиться. Поэтому полезно потратить время на составление плана, так как это окупится во время игры.

В начале игры, чтобы спрыгнуть с дельтаплана, нужно нажать **огонь**. Берегитесь роботов — некоторые из них используют огнеметы.

Несколько советов:

- роботов и пантер лучше всего убивать сидя. Причем если в момент, когда робот бьет ногой, быстро присесть и ударить его по другой ноге, на которой он стоит, то вы уложите его с одного удара;
- в процессе игры, сражаясь с роботами, вы будете терять энергию (она показана линией внизу в центре экрана). Вы можете восстановить энергию, остановившись на некоторое время (но не на лестнице);
- не надо падать с большой высоты, так как если вы пролетите больше четырех этажей вниз, то смерть неминуема;
- чтобы ездить на лифте нужно сначала его «вызвать». Это делается с помощью переключателя на подставке, который находится в одном из соседних с лифтом помещений. Зайдите на подставку и, нажимая **огонь**, установите лифт в нужное положение (на экране появится соответствующая надпись). Потом встаньте точно на центр площадки лифта и начинайте движение с помощью **вверх** и **вниз**.

У каждого уровня в игре — своя задача и, соответственно, свой пароль. Игра выбранного уровня запускается нажатием S. Для изменения уровня игры нужно нажать клавишу M (ALTER MISSIONN) и ввести пароль нужного уровня, например:

1. ENTNR — убить несколько охранников и покинуть здание на мотоцикле (использовав ключ из ящика), который находится в конце туннеля.
2. JONIN — убить вражеских охранников и покинуть здание через туннель.

3. KIME — убить вражеских охранников, забрать два куска перфоленты и покинуть здание на мотоцикле через туннель.

4. KUJ KIRI — уничтожить вражеских охранников, собрать 5 кусков перфоленты, отключить электронную защиту, покинуть здание на мотоцикле через туннель.

5. SAIMENJITSU — то же, что и KUJ KIRI, но собрать 9 кусков перфоленты.

6. GENIN — уничтожить охранников, собрать 9 кусков перфоленты, ввести ее в пульт управления ракетой, отключить электронную защиту и покинуть здание на мотоцикле.

7. MI LU KATA — уничтожить охранников, собрать 11 кусков перфоленты, ввести перфоленту в пульт и покинуть здание через туннель.

8. DIM MAK — уничтожить охранников, собрать 14 кусков перфоленты, ввести перфоленту в пульт управления и покинуть здание на мотоцикле через туннель.

Примечание: в каждой новой задаче количество времени, отведенное на проведение операции, убывает на 50 единиц.

Для посадки на мотоцикл нужно подойти к сидению и нажать **вверх**. Кроме того, в лабиринте есть «комната жизни», одно пребывание в которой дает вам бессмертие. Находится эта комната на этаже 0 в левом крыле здания. Лестница, ведущая в эту комнату, начинается за грудой ящиков и не видна на экране. Найти ее можно лишь методом проб и ошибок (нажимая клавишу **вниз** в понравившихся местах).

Бегая по лабиринту, вы будете находить ящики с оружием, которое пригодится в борьбе с роботами. В некоторых из них лежат части перфоленты, обнаружить которые можно, перебирая содержимое ящиков нажатием **огонь**. Если попалась перфолента, то над линией энергии появится светлый квадратик. Длина всей перфоленты равна максимальной длине энергии. После того как вы ее соберете, перфоленту надо заложить в декодирующее устройство, находящееся слева от ракеты, и запустить нажатием **огонь**. После этого надо открыть перегородку, мешающую вам пройти к ракете, при помощи специального выключателя, расположенного справа от ракеты.

SABRE WULF

★★★★☆

Сабре Вульф

Ultimate

На огромном пространстве непроходимых джунглей (действие происходит в Бразилии, где много диких обезьян) встречаются проселки и поляны. В этих лесах спрятаны 4 части амулета, помощь которого вам даст возможность выбраться из этого непролазного, красивого и ужасного леса. Ужасного потому, что на вашем пути встретится огромное количество страшных зверей, желающих попробовать вас на вкус.

Здесь вам понадобится сабля, и от вашей ловкости будет зависеть успех путешествия. Вам надо обратить внимание на сокровища, лежащие на вашем пути, — они вам могут пригодиться, берите их. В зарослях встречаются гиппопотамы, которых не следует убивать (они — очень редкий вид животных), их надо прогонять, но если они повернутся, то могут растоптать вас ногами. В таких случаях следует уворачиваться.

Как бы ни было страшно в лесу, есть в нем и прекрасное: это чудесные цветные орхидеи. Но если вы до них дотронетесь, вы себя не узнаете: побежите в другую сторону, или вы станете бессмертным, или умрете. Орхидеи появляются мгновенно, и эффект их действия недолог.

SABRINA



Сабрина — Genesis

Даже тот, кто не знает этого имени, поймет о ком идет речь, увидев заставку игры. Сабрина выходит из аэропорта, и, естественно, ее красота не может не привлечь внимания. Все так и стараются ее задеть, а больше всех здоровенная «мадам», соприкосновение с которой заканчивается печально. Сабрина должна отбиваться от всех, кто встает на ее пути. Для этого она может двинуть рукой, ногой или даже пышным бюстом.

После загрузки игры вы увидите меню:

K — переопределить клавиши; J — начать игру.

На всякий случай переназначьте клавиши. Вас спросят, какие клавиши должны быть для движения налево, направо, для трех видов ударов и для выхода из игры.

SACRED SWORD



Священная сабля — Topo Soft, 1991

Внимание! Остановите загрузку на время перемещения заставки TOPO SOFT по экрану. При следующем останове выберите в меню форму управления, нажмите клавишу J и пустите кассету дальше.

В этой игре вы — молодой сильный герой, путешествующий по сказочной стране. В начале игры вы стоите у фонтана. Направо пройти не удастся — там разрушенный мост, идите налево. Остерегайтесь ядовитых грибов, колючек, скорпионов, летающих ящеров. Когда найдете лук, вы сможете стрелять, но он не всегда поможет. Вы можете брать предметы, нажимая специальную клавишу, но использовать можно только один из них, тот, что изображен посередине окошка слева в нижней части экрана. Предметы перемещаются в окошке вправо-влево с помощью специальных клавиш. Предметов у вас может быть больше, чем изображено на экране (до 5 штук). Голубые квадратики обозначают предел для набора предметов.

Пройдя один уровень, загрузите следующий.

SAMANTHA FOX



Саманта Фокс — Martech

Вероятнее всего, вы знакомы со звездой западно-германской поп-музыки и известной фотомоделью для мужских журналов. Учитывая популярность этой двадцатилетней девушки именно как фотомодели, авторы предлагают вам самому оценить ее женские «достоинства». Но для этого необходимо потрудиться, и немало. Вам предлагается сыграть с девушкой в стрип-покер (а проще, в покер на раздевание). Правда, вам раздеваться не требуется, необходимы лишь максимум

терпения (в зависимости от класса игрока), минимальные знания правил и немножко везения.

Для упрощения игры все ваши и Саманты возможные действия отображаются на экране в порядке очередности ходов. Не вдаваясь в подробности этой интересной карточной игры, расскажем основное.

Игра начинается с персональной ставки (BET). В процессе игры на банк ставятся дополнительные средства с обеих сторон, затем они суммируются, и текущий итог отображается в центральной части экрана (POT). После того как инверсией выделятся ваши варианты ответа (они сменяются клавишей **Break Space**, а утверждаются **Enter**) в правом нижнем углу экрана, вам нужно выбрать необходимый, и затем ход перейдет к Саманте.

Итак, игра начинается со ставки на банк. Вы получаете по три карты (все они отображаются на экране в соответствующих углах, правда две первых карты у Саманты перевернуты). Далее, в зависимости от того, чья очередь, можно либо просто попросить еще карту (CHECK), либо поставить деньги, не беря очередную карту (BET). На каждое из этих действий необходимо ответить тем же. Кроме того, в ответ на BET можно:

- бросить карты (PASS);
- взять очередную, поставив на банк (CALL);
- не беря карту, повысить ставку (RAISE).

В ответ на CHECK:

- поставить на банк (BET);
- просто взять карту (CHECK).

Это все о деньгах, теперь о картах. В колоде 52 карты (джокеры отсутствуют). Вы получите в общей сложности по семь. Первые две и последнюю карты Саманты вы не увидите и сможете их только предугадывать. Из этих набранных семи карт необходимо выбрать любые 5 и по ним определить одну из возможных комбинаций.

Возможные комбинации (по возрастанию приоритета):

- 2 одинаковых по старшинству карты (например, 2 короля);
- 2 пары одинаковых по старшинству карт (2 короля и две шестерки);
- 3 одинаковых по старшинству карты;
- последовательность из 5 карт (например, 2, 3, 4, 5, 6);
- 5 карт одинаковой масти;
- 3 одинаковых + 2 одинаковых по старшинству карты;
- каре (4 одинаковых по старшинству карты).

После того как игроки наберут по 7 карт и кто-нибудь из них в очередной раз даст CALL, карты открываются, и выигрывает весь банк тот, у кого на руках окажется комбинация старше. Весь банк получит также соперник того, кто бросил карты.

В начале игры вы и Саманта имеете по 1000 долларов. По мере того как выигрыш Саманты будет переходить в ваши руки, она начнет постепенно раздеваться.

SAMURAI



Самураи — CRL, 1987

Это игра для одного человека. Она имеет три различных сценария и три уровня сложности. Вы управляете сборным отрядом воинов. Ваша задача — уничтожить вражеские силы, охраняющие замок.

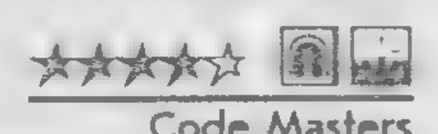
Управляется игра методом пиктограмм и начинается с того, что вы собираете под свои знамена войско, выбирая себе воинов четырех типов. Каждый из них «стоит» некую сумму, а ваши возможности расплаты ограничены.

В вашем распоряжении: ашигари — легкая пехота, самураи — традиционные японские воины, конные самураи, смертоносные ниндзя.

Механика игры очень проста и состоит в перемещении и нападении. Особенно аккуратно надо распоряжаться с ниндзя, поскольку это единственные воины, способные наносить удар на расстоянии. Самая лучшая тактика их применения — диверсионная (убей и беги).

ZX Ревю, 1991

SAS COMBAT SIMULATION



Code Masters

Представьте, что вы в черной каске, в черном комбинезоне, с черным противогазом и черным пулеметом готовитесь атаковать три из десяти иностранных посольств в Африке — это типичная игра в коммандос с горизонтальным перемещением экрана.

В начале игры вы вооружены винтовкой и ручными гранатами, как обычно в таких играх. Передвигайтесь слева направо, жмите на спусковой крючок, чтобы подстрелить встречающихся на пути вражеских солдат. Чтобы бросить гранату, надо некоторое время удерживать кнопку **огонь**.

Вы добываете дополнительное оружие или жизни. Первый трофей — это джип, но какой джип! Он может двигаться взад-вперед, вверх-вниз и даже по диагонали. Находясь в джипе, вы защищены от вражеских пуль, но не от гранат. В свою очередь, враги падают на землю, по мере того как вы с боем прокладываете себе путь вперед. В конце каждого уровня вы выходите к железной дороге. После того как вы подорвете поезд ручной гранатой, надо повернуть наверх, пробиться мимо мощного дота и закончить уровень.

Между уровнями вы участвуете в рукопашной схватке. Она представлена как вид сбоку (а не сверху, как на основном этапе), и ваш головорез прокладывает путь слева направо, поражая врагов в брюхо чем-то похожим на финский нож. Схватка ограничена по времени.

SATANA



Сатана — Dinamic, 1989

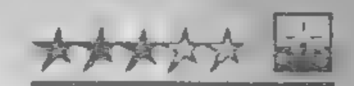
Вы находитесь в подземелье у сатаны. Вашему продвижению мешают химеры, карлики и палачи-убийцы. Прикончив кого-либо из них, вы превратите их в предмет, дающий вам очки, дополнительную энергию, либо новое оружие, либо дополнительное время и т. п. Шагнув за дверь в стене, вы сможете попасть в смежное подземелье, которое тоже нужно пройти, отбиваясь от нечисти.

Меню в заставке игры:

1	— игра;	2	— определить клавиши;
3	— Kempston-джойстик;	4	— Sinklair-джойстик.

При определении клавиш вас спрашивают последовательно о клавишах: вверх, вниз, влево, вправо, огонь, пауза, выход.

SAVAGE DEMO



Дикие чудовища

В первой части игры вам необходимо пройти через замок, кишащий разными чудовищами. В вашем распоряжении сначала только боевой топорик. Убив птицу, вы увидите кристалл. Взяв его, вы получите дополнительные очки. Убив осу, вы получите защитное кольцо. В пути вам встретятся великан и огненный змей. Чтобы расправиться с ними, вам потребуется большое количество выстрелов. Иногда мимо вас прокатываются бочки. Расстреляв бочку, вы увидите бутылку — в ней дополнительная энергия. Бутылку берите с собой. Самое сложное — это огненная река. Прыгая по кочкам-островкам, не останавливайтесь — иначе погибнете. Пройдя полностью первую игру, вы получите секретный код для второй игры.

SCALEX RIC

Кольцевые гонки

Leisure Genius

Эта игра содержит неограниченные возможности для конструирования своего варианта трека для кольцевых гонок в классе машин формула 1. Однако можно выбрать один из 17 вариантов треков, заложенных в программу. Построенный трек можно сохранить на ленте.

В гонках принимают участие две машины. По желанию вы можете соревноваться друг с другом, или игрок выступает против компьютера. В нижней части экрана изображена схема маршрута, на которой обозначено месторасположение вашей машины.

В гонках неизбежны аварии. В большинстве программ, моделирующих гонки, виновник столкновения всегда — вы, и вас дисквалифицируют (обычно в таких играх реализован режим «игрок против компьютера»). В игре проигрывает тот, кто в момент столкновения шел вторым. Впрочем, если разница в скоростях меньше 20 миль в час, то столкновение не приводит к аварии.

SCOOBY DOO



Elite

Тяжелые испытания легли на плечи одной дружной семьи. Проклятие, произнесенное злым колдуном, разгневанным добротой и порядочностью этих людей, заколдовало их, и теперь они томятся в заточении в стеклянных колбах, которые колдун расставил в старом таинственном замке, кишащем всевозможной нечистой силой. Расколдовать их может только прикосновение живого существа. Но кто решится вступить в схватку с призраками и привидениями, которые лезут изо всех щелей и жаждут погубить всякого, кто отважится на этот отчаянный шаг? И, как это бывало не раз, на выручку приходит верный друг человека — собака. Забавный дог бегает по этажам замка и, помня, что лучший способ защиты — это нападение, расправляется с нечистой силой могучими лапами (клавиша **огонь**). Он ищет своих хозяев. Необходимо освободить четырех членов семьи, но после каждого освобождения игра переходит на следующий уровень, и бороться с нечистью с каждым разом становится все труднее. Всевозможные призраки и привидения просто лопаются от злости

после очередного освобождения и с новой яростью бросаются на смельчака. К сожалению, жизней у нашего героя не так уж много — всего пять. И очень кстати будут подобранные вами по дороге дополнительные, которые, правда, можно тут же потерять, споткнувшись о череп (его необходимо перепрыгнуть).

Для начала можно использовать режим практики, где вы получите дополнительную жизнь, да и призраки с привидениями не будут столь активны. Выбрать режим практики можно, нажав клавишу P. В нем присутствует четыре уровня сложности.

Клавиша 5 — переход в нормальный режим.

Клавиша K служит для выбора управления от клавиатуры, J — для выбора джойстика.

SCRABBLE



Кроссворд Psion

Компьютерная версия игры «Эрудит», рассчитанная на тех, кто знает или осваивает английский язык.

Описание состоит из двух разделов. В первом приведены правила игры «Эрудит», а во втором объяснено, как играть в нее на компьютере.

Правила игры. Scrabble — это буквенная игра. Количество играющих — от 1 до 4 человек. Цель игры состоит в построении взаимопересекающихся слов наподобие кроссворда. Игра ведется на специальной игровой доске, где размещаются фишки с буквами, имеющими различную ценность.

Каждый игрок стремится получить максимальное количество очков и должен для этого учитывать неодинаковую ценность различных букв, а также использовать премиальные клетки игровой доски (они выполнены цветными).

Игра. Каждый игрок в начале игры имеет на руках 7 фишек. После каждого хода он получает дополнительно такое количество фишек, какое необходимо для дополнения их общего количества, находящегося у него на руках, до семи.

1. Первый играющий берет две буквы (или более), составляющие какое-либо слово, и размещает их так, чтобы слово проходило через центр доски и читалось слева направо или сверху вниз. Размещение слов по диагонали не разрешается.

2. Игрок заканчивает свой ход подсчетом очков и объявлением счета, после чего он добирает количество фишек до семи. (Конечно, в компьютерной версии все это за него делает сам компьютер).

3. Второй игрок и все остальные игроки по очереди добавляют одну или более букв к уже выставленным на доску так, чтобы они составили слово. Все фишки, выставленные за один ход, должны быть выстроены в горизонтальный или вертикальный ряд. Ряд должен составлять одно законченное слово. Если в то же время они соприкасаются с фишками в соседних рядах, то и с ними они должны составлять слова (по принципу кроссворда). Игрок получает очки за все построенные или измененные в результате хода слова.

4. Новые слова могут быть составлены:

- добавлением одной или более букв к слову или к буквам, уже имеющимся на доске;

- размещением слова под прямым углом к уже имеющемуся слову. При этом новое слово должно использовать хотя бы одну букву ранее имеющегося слова;
- размещением слова параллельно имеющемуся, но при этом соседствующие клетки должны составлять слова в перекрестном направлении.

5. Буквы после их установки перемещать нельзя.

6. В наборе букв есть две пустые фишки, которые могут быть использованы по желанию вместо любой буквы. Ставя пустую фишку, игрок должен указать, какой буквой он ее назначает, после чего назначение остается до конца игры, и никем из играющих не может быть переопределено.

7. Каждый игрок может вместо хода произвести замену любого числа имеющихся у него букв. Сначала он сбрасывает ненужные ему фишки, затем вытягивает новые, после чего сброшенные фишки смешиваются с содержимым «котла». Следующий ход он делает в порядке очереди.

8. Разрешенными считаются словарные слова, за исключением имен собственных, слов иностранных языков (не английского), а также слов с апострофом. В случае сомнений в правописании слова справляйтесь по словарю. Любое слово может быть оспорено до того, как следующий игрок сделает свой ход. Если слово признается недействительным, игрок обязан забрать назад свои фишки и теряет ход.

9. Игра продолжается до тех пор, пока все фишки не будут вытащены из «котла» и один из играющих не выставит все имеющиеся у него буквы, или до тех пор, пока дальнейшие ходы станут невозможными для всех играющих.

Счет

10. Ценность букв неодинакова. Чем чаще данная буква встречается в словах английского языка, тем меньше ее ценность, то есть тем меньше очков вы получите за то, что нашли способ ее применения. Таблицу расценок букв для справки вы всегда сможете вызвать во время игры. Кроме этого, вы всегда сможете вызвать и таблицу, показывающую распределение фишек по их количеству. Обратите внимание на то, что ценность пустой фишки равняется нулю.

11. Счет подводится после каждого хода. Очки образуются суммированием оценок всех букв, входящих в построенное или измененное слово, плюс премиальные очки за размещение фишек на премиальных полях.

12. Поля премиальных букв:

- голубые поля удваивают ценность букв, помещенных на них;
- синие поля утраивают ценность помещенных на них букв.

13. Поля премиальных слов:

- зеленые поля удваивают ценность всего слова, проходящего через них;
- красные поля соответственно ее утраивают;
- если в слове есть премиальные буквы, то сначала прибавляются премиальные очки, а только затем ценность слова удваивается или утраивается;
- если слово проходит через два зеленых или красных поля, то оно удваивается или утраивается дважды (то есть увеличивается в 4 или 9 раз соответственно);
- обратите внимание на то, что центральное слово имеет зеленый цвет и, следовательно, цена первого слова двойная.

14. Премиальные поля действуют только в том ходу, в котором они используются. В следующих ходах ценность букв и слов не увеличивается.

15. Если пустая фишка попадает на поле премиального слова, то ценность слова удваивается или утраивается несмотря на то, что ценность пустой фишки равна нулю.

16. Если в результате хода образуются два или более слов, то их ценность суммируется. Ценность общей буквы (даже если она размещается на премиальном поле) учитывается для каждого слова отдельно.

17. Если игрок в один ход выставляет все свои 7 фишек, то он получает дополнительно призовых 50 очков.

18. В конце игры производится окончательный подсчет очков. Финальный счет для каждого из игроков уменьшается на величину, равную сумме цен фишек, оставшихся у него на руках. Если один из играющих израсходовал все свои фишки, то его очки увеличиваются на сумму, равную сумме очков всех фишек, оставшихся у других партнеров.

Игра с компьютером. После загрузки программы вам надо ответить на ряд вопросов, чтобы определить условия игры.

1. Какой у вас монитор? Цветной — нажмите **C**, черно-белый — **B**.
2. Не хотите ли вы загрузить предварительно отложенную игру? Да — **Y**, нет — **N**.
3. **Выберите количество играющих: от 1 до 4.**

Теперь ответьте на вопросы для каждого играющего отдельно:

4. Не хотите ли вы, чтобы в качестве этого играющего выступал компьютер? Да — **Y**, нет — **N**.
5. Если да, то на каком уровне сложности должен играть компьютер (нажмите от **1** до **4**, уровень 4 — самый сильный).
6. Введите имя игрока (максимально 8 букв для людей, 7 букв — для компьютерных игроков).

И, наконец:

7. Хотите ли вы видеть, как компьютер думает? Да — **Y**, нет — **N**. Если вы выберете **N**, то пробные ходы компьютера не будут изображаться на экране, а также не будут изображены фишки, имеющиеся у него на руках.
8. Хотите ли вы, чтобы компьютер делал паузу между своими ходами? Да — **Y**, нет — **N**.

После этого компьютер определит (случайным образом), кто из играющих будет ходить первым, изобразит игровую доску и раздаст (совершенно случайным образом) фишки.

На экране находится игровая доска, справа от нее написаны имена игроков и счет, а также список возможных действий.

Там же изображаются фишки игрока, который в данный момент должен делать ход.

Главное меню:

V — VIEW RACKS

Этот выбор позволяет увидеть фишки, имеющиеся на руках у всех игроков. Возврат в главное меню выполняется одновременным нажатием **S.Shift** и **0**.

S — SCREEN

По этой опции вызывается другой экран, на котором указаны премиальные поля. Возврат через **S.Shift** и **0**.

R — REARRANGE

Позволяет переместить фишки, находящиеся у вас на руках. После нажатия **R** просто наберите их на клавиатуре в том порядке, в каком вы хотите их видеть.

C — CHANGE

Вы можете поменять любые (или все) свои фишки вместо хода. После нажатия **C** вы можете нажать на клавиатуре те буквы, которые хотите поменять. Если ошибетесь, пользуйтесь клавишей **DELETE**. В конце нажмите **Enter**. Если хотите просто пропустить ход, нажмите **Enter** без набора букв.

J — JUNGLE

Это инструкция для компьютера — перемешать фишки ходящего игрока в случайном порядке.

T — TILE VALUES

По этой команде изображается алфавит с указанием ценности каждой буквы. Возврат через **S.Shift** и **0**.

D — DISTRIBUTION

Изображает доступное количество каждой из букв в начале игры.

Q — QUIT

Прерывание игры. После этого можно начать новую игру или выгрузить игру в промежуточном состоянии на чистую ленту.

Как делать ход. После того как вы придумали слово, вам надо указать компьютеру, где его разместить.

Перемещайте курсор по доске с помощью курсорных клавиш **5**, **6**, **7**, **8** к полю, с которого начнется слово. Теперь нажмите **A**, если слово пойдет направо, или **D**, если слово пойдет вниз. Далее выстраивайте свое слово простым нажатием клавиш на клавиатуре. Когда завершите, нажмите **Enter**.

Если ход выполнен по всем правилам, компьютер подсчитает очки и спросит, устраивает ли вас это, или попробуете другой ход. Ответьте **Y** или **N**. Если вы ответите **Y**, компьютер выдаст вам новые фишки взамен сыгравших. Теперь ход перейдет к следующему играющему.

Ход пустой фишкой. Чтобы пойти пустой фишкой, сначала нажмите пробел **Space**. После этого нажмите любую букву, которая вам нужна, на месте пустой фишки.

Запрещенные ходы. Если вы сделаете ошибку или попытаетесь сыграть не по правилам, компьютер сообщит об этом, и ход можно будет повторить.

Оспаривание хода. После того как вы выставите слово, компьютер проверит его по своему словарю, в котором содержится более 11000 слов. Если в нем такого слова нет, то он попросит подтвердить правильность слова. Если вы нажмете **Y**, то компьютер вам поверит, и слово будет засчитано.

Проверку может сделать и другой играющий. Он может запретить вам нажать **Y**, если вы ошиблись.

Вам проверять компьютер не надо. Его словарь был проверен экспертами.

Окончание игры. В конце игры компьютер подведет итог с учетом того, какие фишки остались на руках у игроков.

Откладывание игры. Незаконченную игру можно отложить. Воспользуйтесь выбором QUIT в главном меню, затем пользуйтесь указаниями на экране. Не забудьте о необходимости использования чистой кассеты. Выгружается не вся программа, а только блок данных.

12. Зак. № 283

Загрузка отложенной игры. Отложенную игру можно догрузить после загрузки главной программы. Можно также загрузить отложенную игру после команды QUIT.

Стратегия. Компьютер в игре руководствуется определенной стратегией. Так, например, даже на самом сильном уровне (4) он может не выставлять максимально возможное слово для того, чтобы сберечь какую-либо полезную букву, например S. В то же время компьютер не применяет принципов негативной стратегии (например, он не старается не давать вам ставить фишки на премиальные поля). Он выиграет у вас и без этих ухищрений.

Словарь. Словарь компьютера содержит более 11000 слов. Это беспримерное достижение для сравнительно малой машины. Для того, чтобы он мог помнить максимальное количество высокоценных слов, многие простые слова, хорошо известные вам и очень часто встречающиеся в повседневной жизни, были опущены. Поэтому, пожалуйста, не смущайтесь, когда компьютер будет оспаривать очевидное слово. Просто подтвердите его нажатием клавиши Y.

ZX Ревю, 1991

SCRAMBLE



Схватка

Micro-Gen

Вы — пилот боевого самолета, осуществляющего вылет для уничтожения объектов противника.

Перед началом игры надо выбрать скорость движения:

F — быстро; N — нормально; S — медленно.

В полете вы встретите: ракеты, НЛО, метеориты, крепость.

Вы можете задать ваше имя длиной не более 9-ти букв.

Управление:

2	— вниз;	**4**	— вверх;
5	— замедление;	**8**	— ускорение;
0	— пушка;	**A**	— изменение курса полета;
Space	— бомбы (**C, N, Z, M, V, I, B, C.Shift, S.Shift**).		

SCRAMBLE SPIRITS



Дух борьбы

Игра для двух игроков. Вдвоем с товарищем вы летите над вражескими позициями и уничтожаете боевую технику противника.

Каждому пилоту дается пять жизней. В эту игру вы можете играть и в одиночку, поскольку второй игрок вступает в игру после нажатия клавиши **огонь.** Таким образом, если вы играете один, то вы получаете 10 жизней.

SECTOR 90



Сектор 90

Quicksilva

В этой «стрелялке» отважный космонавт путешествует по напичканной роботами-убийцами звездной базе. Ему надо пройти 90 секторов, а это нелегко — роботы все время стреляют, и даже простое столкно-

вение с ними заканчивается смертью. Спасает только медленная реакция роботов, а также военная хитрость — прячьтесь за спины роботов: робот никогда не выстрелит в другого.

Чтобы открыть дверь в следующий сектор, надо сначала найти ключ. Номер сектора написан на стене рядом с дверью.

Управление — любое на выбор.

SEX CRIME



Сексуальный преступник

Вы находитесь в 3-этажном здании, на каждом этаже есть две комнаты. В каждой из них на кровати лежит девушка. На первом этаже сидит полицейский, задача которого — помешать вам. Во время прогулки по дому он неожиданно встает из-за стола и начинает обход всех комнат. Он проходит через все комнаты, но в одну и ту же комнату дважды не заходит. Если вы встретитесь с ним, то от вас останется только холмик. Вы должны обойти всех девушек и сделать свое дело. После того как вы уходите от какой-либо из девушек, лампочка над дверью меняет цвет, сигнализируя о том, что здесь можно больше не появляться.

Управление:

P — вызов лифта; **O** — вправо;
I — влево; **1, 2, 3** — этаж.

SGRISAM



Предположительно, 25-й век. Вы — воин Мирдав. Вам необходимо освободить принцессу Доксафин. Само собой понятно, что она красива, и если вы ее освободите, то ее рука (нога, голова и т. д.) — ваши. Поэтому вы пускаетесь в опасное путешествие по планете Киндос.

Освободить запертую в клетке принцессу можно, лишь пройдя по длинным коридорам, уворачиваясь и убивая противников, находящихся на вашем пути. Противники — воины с мечами, крысы, змеи и прочая нечисть. Большую часть этой гадости убивать нельзя, но можно увернуться, если присесть или подпрыгнуть. Как только вы проигрываете три схватки, игра заканчивается.

SHANNER



Вы прогуливаетесь по улице, никого не трогая и насвистывая простенький мотивчик. Но вдруг вы замечаете странное движение в окне. Вы взбираетесь на рядом стоящее дерево, с целью рассмотреть, что там творится.

С этого момента управление игрой передается вам. Нажмите клавишу **A** и вы увидите, что слева от дерева появится несколько пробелов. Среди них будут одна или несколько букв A. Далее вам следует вводить предполагаемые буквы этого слова. Каждая неправильная буква отображается ниже. Как только неправильных букв наберется 3-5 штук, за вами приезжает полицейская машина и, ваше развлечение заканчивается участком.

В программе закодировано около 20 слов на польском языке. Для того, что бы вы не гадали, приводим некоторые из них: KOMINIARS, ANALOGICHNIE, MOTOCYKLIST, KARAWANIARECZKA, PANJENKA, ZEGAREK, PEDERAST, EROTOSEXMANIA, KOMBINATOR, FOTOSYNTEZA.

SHARKEYS MOLL

★★★☆☆

Полицейский Шарки

С надежным автоматом и запасом (ограниченным) коктейля вы, лейтенант полиции Шарки, рыщете по улицам в поисках бандита по кличке Резиновый Арбуз.

Игра имеет 6 уровней. Можете быть уверены, что ваши противники, шайка отпетых негодяев, посыплются на вас, как тараканы из мешка, буквально через микросекунду. Большинство из них пробирается по улицам, но некоторые стреляют из проходящих машин или из окон близлежащих зданий.

Справа от игрового экрана находится табло состояния, показывающее (сверху вниз) число оставшихся патронов, запас коктейля и уровень энергии.

Пока вы прокладываете путь под свинцовым дождем и уклоняетесь от брошенных в вас бутылок, можно найти много полезных вещей. Это аптечки первой помощи, восстанавливающие энергию, ящики с патронами, для пополнения боезапаса пулеметы для усиления огневой мощи и бутылки коктейля для пополнения вашего запаса.

В конце каждого уровня вы встретите стукача, который подскажет направление дальнейших поисков. Запомните: что бы ни случилось, ни в коем случае не подстрелите его, даже случайно!!! Если это произойдет, вы окажетесь в начале текущего уровня.

SHERLOCK

★★★★★ T

Шерлок — Melbourn House, 1985

Действие происходит в Лондоне конца XIX века и его пригородах. Вы играете роль Шерлока Холмса и должны раскрыть ряд преступлений. Если вы погибнете, игра прекратится.

В своих путешествиях вы встретите многих персонажей, окажетесь в странных ситуациях. Люди и предметы откроются вам совсем не такими, какими казались на первый взгляд. Ваша работа похожа на работу кукловода: вы будете контролировать все, что Холмс будет делать или говорить. Свои команды вы будете отдавать компьютеру на простом «английском» языке (это упрощенный английский). Словарь у компьютера большой. Он содержит свыше 800 слов, может выполнять 53 разных действия.

Вы вводите свои указания в виде простых предложений. Верхняя часть экрана служит для изображения места действия и описания ситуации. Графическое изображение появляется, когда вы входите в новое место, но при повторном входе его уже не будет. Чтобы вызвать рисунок, надо дать команду LOOK (смотреть). Здесь же описываются все действия, совершенные вами или другими персонажами: YOU TAKE THE NOTE (вы берете записку), WATSON EXAMINES THE PISTOL (Ватсон изучает пистолет) и т. д.

Нижняя часть экрана служит для связи между вами и компьютером. Все, что вы наберете, будет показано здесь заглавными буквами.

Здесь же изображаются вопросы и подсказки от компьютера, например: I DON'T UNDERSTAND THE WORD "DOR" (я не понимаю слово "DOR").

Стирание неправильного символа: **C.Shift/0**. Стирание всей командной строки: **S.Shift/0.**

Правила «английского» языка

1. Каждое предложение должно иметь глагол. Оно может состоять только из глагола:

SIT — сидеть

CLIMB — взбираться

Значение глагола может быть изменено добавлением наречия:

FOLLOW QUICKLY — быстро преследовать

QUICKLY COUNT THE MONEY — быстро пересчитать деньги.

2. Глагол должен стоять первым. Правильно:

OPEN THE WINDOW CAREFULLY WITH THE STICK — аккуратно открыть окно с помощью палки.

Неправильно:

WITH THE STICK CAREFULLY OPEN THE WINDOW.

3. Прилагательные должны стоять перед существительными.

OPEN THE GREEN DOOR — открыть зеленую дверь.

4. Предлоги, такие как WITH (с), UNDER (под), ON (на), OFF (из) и др. обычно должны стоять перед существительным.

OPEN THE DOOR WITH THE KEY — открыть дверь с помощью ключа.

PICK UP THE NOTE — поднять записку.

5. Можно увязывать несколько команд в одну с помощью союза AND (и). Например:

PICK UP THE NOTE AND TAKE THE LAMP OUT OF THE HOUSE — поднять записку и вынести лампу из дома;

TAKE THE MONEY AND RUN — взять деньги и убежать.

6. Можно применять запятые и точки, но фраза не должна быть длиннее 128 символов.

TAKE MONEY. RUN — взять деньги. Убежать

PICK UP THE NOTE. TAKE THE LAMP OUT OF THE HOUSE — поднять записку. Вынести лампу из дома.

Имейте в виду, что в ответ на ваши действия другие персонажи действуют самостоятельно. Если вы дадите слишком много инструкций в одной команде, то результат может оказаться неожиданным.

Шерлок умеет «говорить». Это позволяет вам инструктировать другие персонажи. Вы можете, по крайней мере, дать ему команду сказать кому-либо, что вы хотите, чтобы тот сделал. Разумеется, поскольку эти персонажи независимы, то они сами решают, делать ли им то, что вам нужно.

SAY TO WATSON "READ NOTE" — скажи: «Прочитай записку».

Заметьте: то, что Шерлок должен сказать, заключено в кавычки. К тому, что он говорит, применимы также все правила «английского» языка. Старайтесь не говорить очень много одному персонажу за один раз, так как ему это может надоесть и он не захочет вам помогать.

Другие персонажи, в отличие от компьютера, не сообщат вам о том, что они не понимают, о чем им говорят, а просто сочтут ваше поведение странным. И если им ваши действия покажутся бессмысленными, вряд ли они станут помогать вам.

Если вы, например, начали свой диалог с Ватсоном так:

SAY TO WATSON "HELLO" — сказать Ватсону «привет», то далее уже не надо повторять команду SAY TO WATSON — дальнейшая беседа идет просто путем применения кавычек.

READ "THE DAILY CHRONICLE" — прочитай «Дейли Хроникл».

Если же после этого вы хотите обратиться еще к кому-либо, то опять надо будет начинать с SAY TO.

Обсуждение. Холмс не только может давать указания другим персонажам, но может обсуждать обстоятельства дела вместе с Ватсоном и Лейстрейдом. При этом он может отвечать на вопросы, которые они ему задают, то есть могут быть составлены предложения, которые не вызывают немедленных действий со стороны персонажей. Лестрейду и Ватсону можно, например, предложить о чем-то подумать.

Такие обращения в адрес других персонажей не могут начинаться с глагола (чтобы отличаться от команд) и должны быть построены по одной из двух форм. Первая форма описывает взаимоотношения между субъектом и объектом:

BROWN KILLED SMITH — Браун убил Смита;

MAJOR FOULKES NAS THE PISTOL — майор Фоулкс имеет пистолет.

Вторая форма содержит глагол TO BE (быть) для описания какого-либо аспекта:

THE GUN IS GREEN — пистолет зеленый;

WATSON IS INNOCENT — Ватсон невиновен.

Очень часто Холмсу удается получать необходимую ему информацию от свидетелей командой TELL ME ABOUT... — расскажите мне о...

Естественно, в начале перечня должна стоять инструкция SAY TO.

Например:

SAY TO WATSON "TELL ME ABOUT THE PISTOL" — сказать Ватсону: «Расскажите мне о пистолете».

Вы можете расспрашивать о людях, о предметах и об алиби кого угодно.

Обобщение команд. Вам может быть неудобно давать описание всем предметам, которые вы хотите, например, поднять. Тогда вы можете обобщать свою команду, используя слова ALL (все), EVERYTHING (все), EXCEPT (за исключением).

Например:

ALL BOTTLES — все бутылки;

EVERYTHING EXCEPT GREEN BOTTLES — все, кроме зеленых бутылок;

EXAMINE EVERYTHING — обследовать все;

OPEN ALL EXCEPT THE GREEN DOOR — открыть все, кроме зеленой двери;

CLOSE ALL DOORS EXCEPT THE GREEN ONE — закрыть все двери, кроме зеленой.

Здесь также можно использовать союз AND (и) для получения более сложных структур:

TAKE THE NOTE AND THE LAMP OUT OF THE HOUSE — вынести записку и лампу из дома;

DROP THE SHORT AND THE LONG ROPES — бросить короткую и длинную веревки.

Сокращения. Вполне возможно быть максимально кратким в диалоге с компьютером, не нарушая взаимопонимания. Конечно, чем короче ваше предложение, тем больше вероятность непонимания.

Рассмотрим игровую ситуацию. На экране горит описание:

YOU ARE IN YOUR SITTING ROOM. TO THE WEST THERE IS YOUR DOOR, TO THE NORTH IS A GREEN DOOR. (Вы находитесь в гостиной. К западу от вас расположена ваша дверь, к северу — зеленая дверь).

Предположим, что вы решили дать команду:

OPEN THE GREEN DOOR (открыть зеленую дверь), но для краткости дали только слово:

OPEN (открыть).

Для вас ситуация ясна. Но компьютер ответит:

OPEN WHAT? (что открыть?). Если теперь вы дадите команду:

OPEN ALL (открыть все), то увидите результат своих действий:

YOU OPEN YOUR DOOR (вы открыли вашу дверь);

YOU OPEN THE PLAIN CHEST (вы открываете шкаф).

Если вы опять дадите команду OPEN, то получите ответ:

I SEE NOTHING TO OPEN (я не вижу, что можно открыть).

Если бы вы сразу дали команду:

OPEN YOUR DOOR — открыть вашу дверь, то сразу бы получили и результат:

YOUR DOOR IS OPEN (ваша дверь открыта).

Как видите, за краткость иногда приходится платить. Описывая объект, вы можете давать его название и при нем определения (если они есть). Предположим, что вы видите вкусное, пенящееся пиво в бутылке. Тогда можно дать одну из следующих команд:

DRINK BEER — пить пиво;

DRINK DELICIOUS BEER — пить вкусное пиво;

DRINK FOAMING BEER — пить пенящееся пиво;

DRINK DELICIOUS FOAMING BEER — пить вкусное пенящееся пиво.

Во всех случаях вы утолите жажду. Нельзя использовать местоположение предмета в качестве его определения:

DRINGK BEER IN BOTTLE (пить пиво в бутылке). Это неправильно, так как BOTTLE — не прилагательное.

Нельзя производить с предметом два или более действий, которые взаимоисключают друг друга. Например, можно сказать:

PUT THE ROPE ON THE CHAIR — положить веревку на стул;

PUT THE ROPE ON THE TABLE — положить веревку на стол.

Но нельзя сказать:

PUT THE ROPE ON THE TABLE AND THE CHAIR — положите веревку на стол и на стул. И тем более нельзя:

PUT THE ROPE ON THE EVERYTHING — положите веревку на все.

Движение и перемещение. После того как вы приходите на новое место, на экране появляется изображение, и игра останавливается на время, чтобы вы могли рассмотреть экран. Нажатие любой клавиши продолжит игру.

Существует несколько способов для перемещения из одного места в другое:

1. С помощью курсорных клавиш **5**, **6**, **7**, **8** — соответственно: запад, юг, север, восток. Эта клавиша должна быть первой в команде. Этим методом нельзя двигаться вверх (Up) или вниз (Down), а также, например, на северо-восток (NortHeast).

2. В восьми направлениях, а также вверх и вниз можно двигаться, набирая команду по буквам:

EAST	— восток;
GO EAST	— идти на восток;
QUICKLY GO EAST	— идти на восток быстро.

Перемещение в заданное место. Если вы знаете, куда вам надо пройти, то можете давать команду, используя в ней место назначения:

GO TO LODGINGS — идти к домику.

Если вам надо переместиться в удаленное место, то вы можете пользоваться кебом или поездом, но для этого вам нужны деньги. Чтобы успеть на поезд, вы должны знать время его отправления.

Кебы и поезда. Кеб можно нанять на большинстве лондонских улиц. Но извозчик ничего не знает, кроме названия улиц. Так, чтобы поехать на вокзал Виктория, надо дать команду:

SAY TO CABBIE "GO TO BUCKINGHAM PALACE ROAD" — сказать извозчику: «Ехать на Бэкингем палас Роуд».

Чтобы попасть на поезд, вы должны приехать на нужный вокзал и пройти на нужную платформу. Во время движения в кебе или на поезде время идет в реальном масштабе. В это время вы можете обсуждать с Ватсоном обстоятельства дела или отдыхать.

Вход и выход. Если вы знаете местоположение, например, перед входом в строение, можете задавать команду на вход, например, так:

ENTER LODGINS — войти в домик;

GO INTO LODGINS — пройти в домик.

Можете проходить через открытые двери:

GO THROUGH THE DOOR — пройти в дверь.

Можно проходить через окна (WINDOWS) и т. п. Сквозь них можно смотреть (LOOK). Это пригодится, если вы хотите знать, куда попадете. Бывает, можно увидеть, кто вас там ждет.

Преследование других людей. Если вы знаете, куда отправился тот, с кем вы хотите поговорить, то можете пойти за ним следом, например:

FOLLOW WATSON — идти за Ватсоном.

Хождение по улицам Лондона. В этой игре вы не сможете свободно ходить по улицам Лондона. Это в характере Холмса (он никогда не ходил пешком туда, куда можно доехать на кебе), а также вызвано ограничением памяти компьютера.

Ход времени. Течение времени оказывает большое влияние на игру. Даже когда Холмс ничего не делает, а только рассуждает. Время идет, и другие персонажи действуют.

Игра проходит в реальном времени. Оно отображается на экране, и персонажи действуют независимо друг от друга. Взаимосвязь событий во времени — критический фактор в данной игре.

Единственно, когда компьютер не работает, — это во время набора очередной команды.

Течение времени может быть ускорено командой WAIT (ждать).

День и ночь. Поскольку время идет, день сменяется ночью. Если вы попадете без фонаря в темное место, то ничего не увидите. К счастью, в некоторых местах есть искусственное освещение. В темноте вы можете проверять ориентиры. Ждать в темноте опасно.

Сон. Холмс, когда глубоко погружается в дело, может подолгу обходиться без сна, но такой энергии нет у окружающих его людей. Им приходится спать. Однако помните, что большинство наиболее темных дел вершится под покровом ночи.

Ускорение времени. Если вы дадите команду WAIT (ждать), то некоторое время ничего не будете делать. Будьте осторожны, последствия могут быть непредсказуемы. Команда WAIT имеет два формата:

WAIT — по ней вы ничего не делаете в течение 5 минут.

WAIT UNTIL ... — ждать до ... — по этой команде Холмс ничего не делает до заданного времени. Например:

WAIT UNTIL 10 — ждать до 10 часов.
WAIT UNTIL 10 pm — ждать до 10 часов вечера.
WAIT UNTIL 9:30 am — ждать до 9:30 утра.

Поведение персонажей. Все персонажи игры живут собственной жизнью и ведут себя относительно независимо. Их поведение опре-

деляется как вашими действиями, так и действиями других персонажей, и поэтому, казалось бы, в равных ситуациях оно может быть различным. Каждая ситуация в игре является уникальной, и однозначного решения не может быть. Повторяя игру снова и снова, вы будете сталкиваться с новыми ситуациями. Играть в нее можно не один раз и всякий раз это будет новая игра.

Сотрудничество с другими персонажами. Многие проблемы игры легко разрешаются, если вы проявите готовность к сотрудничеству с другими героями. Так много дел надо сделать Холмсу, что без чужой помощи не обойтись. Хотя он и работает независимо от полиции, тем не менее ему нужна ее помощь для получения дополнительной информации.

Деньги. Без них вы далеко не уйдете. Вам надо покупать билеты на поезд, оплачивать информацию и многое другое.

Фунты вводятся в следующем формате: .... 99 — 99 фунтов
Для фунтов и шиллингов: .... 99 19S или .. 99 19/
Только для шиллингов: .... 10/ или 10S
Для шиллингов и пенсов: 15/11
Только для пенсов: 9D

Команда на уплату денег PAY или PAY TO:
PAY TO WATSON .. 1 — уплатить Ватсону 1 фунт.
PAY 6D TO THE CABBIE — уплатить 6 пенсов извозчику.

Стратегия игры. Мы вам советуем во время игры создать собственную карту, чтобы вы могли легко возвращаться назад.

Когда вы впервые появитесь на каком-то месте, компьютер даст вам его подробное описание и список возможных выходов. Если вам нужны подробности, надо дать команду LOOK.

В игре имеются и определенные физические законы:

1. Вы не можете поднять предмет, который поднять вам не под силу, а также если вы уже несете тяжелый груз. Это относится и к другим персонажам игры, но если они сильнее вас, то и поднять смогут больше.

2. Вам необязательно владеть предметом (например, нести его), которым вы собираетесь воспользоваться. Если камень лежит на земле, вы можете дать команду:

THROW STONE AT WINDOW — брось камень в окно.

Исключение составляют предметы, которыми уже владеет кто-нибудь из других персонажей игры.

3. Некоторые предметы могут играть роль емкостей или контейнеров. Это чемоданы, бочки и т. п.

Нельзя положить в контейнер предмет, который слишком велик для этого. Очевидно, нельзя этого сделать, если емкость закрыта.

4. Некоторые емкости прозрачные, а некоторые нет. Вы можете увидеть, что находится внутри прозрачного контейнера, а для того чтобы посмотреть, что находится внутри непрозрачного, его надо сначала открыть. Для этого может потребоваться ключ.

5. Некоторые предметы могут ломаться. Вы должны быть осторожными в обращении с ними. Например, если вы дадите команду сломать дверь с помощью бутылки, результат будет совсем противоположным — разобьется бутылка.

Повторение команд. Нажатие @ приводит к повторению ранее поданной команды.

Изучение текущей ситуации.

1. LOOK. Можно давать сокращенно L.

2. LOOK THROUGH <объект>. По этой команде дается изображение и описание того, что можно увидеть через открытую дверь или, скажем, окно.

3. INVENTORY. По этой команде выдается описание всего того, что вы имеете в своем распоряжении. Сокращение — I.

4. EXAMINE <объект>. Эта команда позволяет более детально рассмотреть любой предмет, находящийся в пределах вашей досягаемости.

Прерывание игры и выгрузка позиции.

1. PAUSE — игра приостанавливается до тех пор, пока не будет нажата какая-либо клавиша.
2. SAVE — по этой команде производится выгрузка незаконченной игры на ленту. После выгрузки игра продолжается как обычно.
3. LOAD — загрузка ранее отложенной позиции.
4. QUIT — прекращение текущей игры.
5. PRINT — по этой команде включается принтер, если он подсоединен.
6. NOPRINT — эта команда отменяет команду PRINT.

SHOW JUMPING



Скачки

Alligata

Имитация конных соревнований по преодолению препятствий. Лошадь может двигаться в 12 различных направлениях. А это значит, что необходимо очень точное управление, даже при наличии джойстика, чтобы за отведенные 100 секунд преодолеть все препятствия и не заработать штрафных очков больше, чем это дозволяется. Необходимо как можно точнее рассчитать угол преодоления препятствия. Если вы коснетесь его во время прыжка, получите штрафные очки. Если вы забудете прыгнуть через препятствие, лошадь на полном ходу врежется в него, и вы на некоторое время потеряете над ней контроль. Если вы трижды не справитесь с лошадью, игра заканчивается.

Имеется шесть различных полос препятствий, и в игре могут принимать участие от 1 до 8 игроков. Если вам удастся пройти все шесть полос, вы переходите на более сложный уровень, где количество допустимых штрафных очков еще меньше.

SHURIKEN



1989

Космонавт идет по чужой планете, где его подстерегают всевозможные опасности: ловушки, мины, летящие в него ракеты, стреляющие танки, вертолеты и т. п. Кроме обычной стрельбы, вы должны думать о том, чтобы по пути не уничтожить, например, лестницу, составленную из предметов, по которой можно подняться наверх.

Управление от клавиатуры.

SIDE ARMS



Захваченное оружие

Capson Usa Inc., 1987

Сюжет этой игры, на первый взгляд, традиционен: космонавт-исследователь прокладывает себе путь на далекой, неизвестной и, конечно, очень враждебно встречающей его планете.

Все, казалось бы, идет по обычной, тысячи раз проигранной схеме, но тут выясняется, что боезапас у нашего героя очень ограничен. И кроме того, некоторые представители местной фауны неуязвимы для пуль. Чтобы выжить, нужно срочно добывать оружие. Выход есть: захватывать боеприпасы и оружие аборигенов. Только в этом случае удастся уйти живым с этой злобной планеты.

Инопланетный арсенал оружия очень богат:

Bit — веерный автомат (дает расходящиеся веером очереди);
S.G. — веерный бомбомет;
M.B.L. — ручная ракетная установка;
3WAY — веерный бомбомет-автомат;
AUTO — автомат.

Перечень всех этих орудий уничтожения выведен в нижней части экрана. Повышенной яркостью выделяется то оружие, которое уже захвачено у врагов, белым цветом обозначается оружие, в данный момент находящееся в руках космонавта-разведчика.

Несколько маленьких хитростей, которые могут пригодиться для прохождения первого уровня игры, мы вам откроем, ну а то, что потребуется дальше, попробуйте выяснить сами (знание всех секретов превратит эту увлекательную игру в примитивную стрелялку):

- то, что остается от уничтоженных врагов (шары, кирпичи, надписи и т. п.), нужно обязательно собирать — это и есть замаскированное под всякую всячину инопланетное оружие;
- в левой нижней части игрового экрана есть небольшая область, которая на начальном этапе игры недосягаема для врагов. Тем, кто только начинает осваивать игру, это тихое местечко может очень пригодиться;
- наиболее безопасный путь к завершающему препятствию первого уровня — Голове Дракона — проходит в нижней части экрана, поэтому старайтесь не забираться высоко, это сбережет немало сил и боеприпасов. Когда движение вперед остановит какое-то невидимое препятствие, поднимитесь по правому краю экрана вверх и выберите удобное для завершающего удара место. Голова Дракона уничтожается выстрелом в область между глазом и пастью.

Управление. Управление в этой программе можно назначать не только после окончания загрузки но и при любом из очередных стартов:

R — клавиатура:
Z — влево, **X** — вправо, **M** — вниз,
K — вверх, **Enter** — огонь;
Q — Sinclair-джойстик;
W — Kempston-джойстик;
E — Cursor-джойстик;
C.Shift — смена оружия (эта клавиша используется при любом способе управления игрой).

Запускается игра нажатием клавиши Enter, при управлении от клавиатуры, или нажатием кнопки **огонь** при управлении джойстиком.

"Питер", В. Овечкин

SIEGE



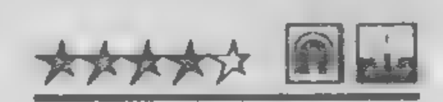
Осада

Postern

В этой игре вы должны управлять действиями защитника древнего города. Вы сбрасываете камни со стены на наступающих захватчиков, которые позарились на богатство города и его жителей.

Внимание: если хоть один враг перелезет через крепостную стену, то он убьет вас кинжалом, и город останется без защиты. Если вы хотите спасти жителей города, то будьте предельно внимательны. Когда вы наберете нужное число очков, начнется следующая зона. Всего их 3. Прежде чем покинуть город (после прохождения 3 зон), вы должны посоревноваться на меткость с соперником. Кто наберет больше очков — тот и выиграл.

SIGMA 7



Сигма 7

После появления заставки нажмите K для выбора управления. На вопрос об использовании джойстика ответьте Y, если хотите управлять им, или N, если хотите управлять с клавиатуры.

С межгалактической космической станции стартует корабль-разведчик. Двигаясь в открытом космосе, он обследует межгалактическое пространство. Встречающиеся звездолеты враждебных цивилизаций необходимо уничтожить из лазерной пушки; не допускайте столкновений с ними, это погубит вас.

На старте вы имеете три жизни, но в случае успешного прохождения открытого космического пространства вы заработаете еще две премиальные. На следующем этапе вас ждут новые испытания. Ваш звездолет осуществит посадку на межгалактической базе, превратится в танк и продолжит выполнение своего задания. Вам необходимо преодолеть несложный лабиринт, в котором вы встретите технику противника. Безжалостно уничтожайте ее своей пушкой, иначе столкновение с ней уничтожит вас. Далее чередуются участки с открытым космическим пространством и галактические базы. Теперь вы знакомы с тем, как себя необходимо вести, и вам не составит особого труда расправляться с противником. За каждый успешно пройденный этап вам будут начисляться очки и добавляться премиальные жизни.

SIM CITY



Город Сим

Maxim Software, 1988

Программа Sim City является типичным представителем класса стратегических игр, подобных, например, программе Dictator.

Вам предоставляется уникальная возможность попробовать свои силы в качестве мэра одного из островных городов. Правда, придется строить город «с нуля», зато не нужно исправлять чьи-то ошибки. Можно расходовать средства муниципалитета по своему усмотрению, хотя время от времени на экране появляется подсказка о том, что нужно сделать в первую очередь.

Вы начинаете на абсолютно пустом острове. В зависимости от выбранной сложности игры вам будет выделена соответствующая начальная сумма. Так, для самой простой игры фонд мэрии составляет 20000 долларов.

Строительство города осуществляется следующим образом. Вы подводите курсор (мерцающую стрелку) к одному из объектов в меню и нажимаете клавишу **Space**, при этом изображение объекта инвертируется. Затем выбираете с помощью курсора место на острове, куда необходимо поместить объект, и устанавливаете его, повторно нажимая **Space**.

При умелом распределении ресурсов и правильно спланированном строительстве городские объекты начинают давать неплохой доход в казну.

На вас работает служба информации, которая по первому требованию даст справку о том, как вашу деятельность оценивает общественность, какие проблемы являются самыми неотложными или, например, сколько в вашем городе жителей.

В игре предусмотрен и режим оценки жизнедеятельности города по районам. Нажав клавишу **Enter**, вы переходите в режим карты города, которая разбита на 9 квадратов-районов. Район выбирается одновременным нажатием клавиши **S.Shift** и номера квадрата. Выбранный район оценивается по нескольким параметрам: уровням загрязненности и преступности, транспортным перегрузкам, обеспеченности энергией, эффективности полицейской и пожарной служб и др.

В игре нет ограничений по времени, в любой момент можно записать текущее состояние дел на магнитную ленту, а затем вновь загрузить. Можно также изменять скорость моделирования процесса городской жизни, формировать различные критические ситуации: катастрофы, стихийные бедствия и т. п.

Sinclair User, 5, 1985, перевод В. Голиней

SIR FRED



Сэр Фред

Micro-Gen

Наденьте ваши доспехи и смело пускайтесь по скрытой туманом древности стране сварливых королей, прекрасных дам и рыцарей без страха и упрека.

Сэр Фред попал в эту страну в то время, когда все остальные благородные рыцари находились в дальних странствиях, а оставшиеся забросили свое ремесло и спокойно доживали жизнь в своих замках. Когда злой сэр Гуго Дьюни похитил принцессу, король, ее отец, встал перед сложной проблемой: как найти благородного рыцаря, который бы проник в замок негодяя и спас дочку. Королю пришлось остановить свой выбор на сэре Фреде. Хотя он и не самый доблестный рыцарь королевства, но хотя бы старательный.

Трудности начинаются с самых первых секунд игры. На первом экране сэр Фред, «запакованный» в доспехи, стоит на краю пропасти, по дну которой ползает змея. Ее укусы лишают неосторожных рыцарей сил. Можно перепрыгнуть через пропасть, раскачавшись на одной из многих веревок, а можно просто сигануть вниз, перепрыгнуть через змею и выбраться наверх по виноградной лозе, которая свешивается с края пропасти вниз. Кстати, если вы хотите

выиграть в этой игре, вам надо научиться раскачиваться на веревках. В большей части экранов имеется, по крайней мере, одна веревка. Залезть на такой канат очень просто, а вот раскачаться на нем, вовремя перенося тяжесть тела с одной стороны на другую — это уже искусство, на овладение которым может уйти много времени. К несчастью, пока вы им овладеете, большинство полезных предметов будет вам уже недоступно.

Уйдя с первого экрана направо, вы окажетесь перед рвом с водой. Многие предметы находятся на дне водоемов, так что Фреду надо еще и уметь плавать. Если вы не столкнулись с эффектом инерции на первом экране, то ощутите его, как только спрыгнете в ров. В воде на вас действует выталкивающая сила, поэтому, чтобы нырнуть, вы должны нажать кнопку **вперед** и одновременно удерживать кнопку **вниз**. Управляя таким образом нашим пловцом, вы убедитесь, что проникнуть в подводную пещеру довольно трудно.

Эффект инерции чувствуется и на суше. Во время движения не держите слишком долго кнопку **вперед**, иначе Фред рискует врезаться на полном ходу в какое-нибудь препятствие. Но вернемся ко рву. Сцена над рвом имеет два плана. Сперва вы должны по стене замка подняться наверх и, раскачавшись там на веревке, запрыгнуть на облако, чтобы включить там рубильник. При этом необходимо уклоняться от ударов молнии. Любая неточность — и вы летите в ров к пиранье.

В замок можно попасть и через подводный туннель, захватив по дороге горсть камней, если повезет. Камни могут пригодиться. Проплыв туннель, вы окажетесь на экране с двумя лагунами. Выберитесь из первой и нырните во вторую.

Осторожно! Не наткнитесь на гигантского фиолетового осьминога! Если вам повезет, на дне этой лагуны вы найдете меч Фреда. Но уверенности в этом нет никакой, так как он может находиться и в каком-нибудь другом из 58 мест, где лежат разные предметы. Меч — главное оружие Фреда в игре. Как и все остальные предметы, его можно взять с помощью клавиши SELECT, а в действие он приводится после того, как к обозначающему меч символу на нижней половине экрана подводят курсор и нажимают клавишу USE. Все остальные предметы, которые несет Фред, тоже показаны в нижней части экрана в «окошках». С мечом в руках можно нападать и защищаться.

Первый, сделавший выпад, имеет преимущество. У врагов может быть 7 уровней фехтовального мастерства, и справиться с ними, даже на самом первом уровне, не так просто! Чтобы победить противника, его надо поразить три раза, если только вы не приперли его к стенке. Другое важное оружие — лук и стрелы (как добыть их, смотри ниже). После того как вы проникли в замок, события убыстряются, и испытания ужесточаются.

Как попасть в замок?

Вариант 1. Взять веревку со дна пропасти. Выбраться из пропасти и идти налево. Там сбросить веревку с обрыва вниз и спуститься по ней на дно. Взять лук и стрелы. Раскачавшись на веревке перепрыгнуть через желтую скалу слева. Перейдя на левый экран, подняться по цепи подвесного моста и, пригнувшись, прыгнуть в замок.

Вариант 2. Взять мясо со дна пропасти. Бросить его в ров, чтобы отвлечь пиранью. Проплыть туннель под стеной. Из лагуны с осьминогом взять спички и снова выбраться в ров. Забраться по виноградной лозе на стенку, раскачавшись на веревке, запрыгнуть на облако, включить рубильник и пройти в открывшийся проход. Подойти к

трезубцу, на котором лежит бомба. Поджечь бомбу спичками. Бомба взорвется и уничтожит препятствие. Перепрыгнув через обломки, войти в замок.

Вариант 3. Взять меч в лагуне с осьминогом. Подняться по стене замка, залезть на облако, включить рубильник и, пройдя в открывшийся проход, взять бутылку. Снова поднырнуть под стену. На экране справа от осьминога подозвать паромщика с помощью бутылки. Дальше идти направо. Убить фехтовальщика и пройти в замок, поднявшись по свисающей сверху веревке.

SKATE CRAZY

Сумасшедшие коньки

Игра предоставляет возможность не выходя из дома покататься на роликах. Она состоит из двух частей. В первой из них — Crazy Car Park Challenge, Фреди (так зовут человечка, которым ты управляешь) должен переехать четыре дорожки на автомобильной стоянке. Правда, там нет автомобилей, но... направление езды задается нарисованными на земле стрелками и рядами шин по сторонам. Наезд на шину приводит к падению, а значит, к увеличению усталости (диаграмма FATIGUE). Но не только шины затрудняют езду — на дороге появляются лужи масла. При переезде такой лужи Фреди начинает забавно качаться, а ты теряешь управление, к счастью, ненадолго. Часто перед перед Фреди появляется ряд шин или ящиков, лежащих поперек дороги. Иногда перед такой преградой есть трамплин. Тогда надо разогнаться и попросту «пролететь» над преградой. Если же нет трамплина, следует нажать **огонь** (растет энергия POWER) и в нужный момент отпустить, на что Фреди среагирует прыжком. Соответствующее движение джойстиком приводит к тому, что Фреди выполнит в воздухе поворот или даже сальто. Можно, например, приземлиться задом. Следует только помнить, что в этом случае меняются функции джойстика. Очки (хотя они не самое главное) можно зарабатывать за прыжки, собранные предметы или при переезде через числа, нарисованные на земле. Следует избегать неровного асфальта, разбитых бутылок, двигающихся автомобилей и других любителей роликов, огромных крыс и проводов под напряжением. При столкновении с этими помехами падаешь, а твоя усталость возрастает. Когда она дойдет до максимума, теряешь жизнь, а их у тебя три. Если доедешь до конца дорожки, не радуйся преждевременно. Судьи (их лица видны в нижней части экрана) решают, засчитывать поездку или нет. Если ты показал достаточно фантазии и умения ездить на роликах, играешь дальше, в противном случае возвращаешься на старт.

Вторая часть игры называется Skate Crazy Championship Course. Это дорога для мастеров. Правда, в этой части графика попроще (вид сбоку, а не перспектива), но игра от этого не становится легче. Напротив, количество препятствий значительно возрастает. Недостаточно прыгать, требуется нагибаться и даже стрелять. Сверху сыплется все, что угодно: от плюшевых медведей до пилотов-камикадзе. Время поездки ограничено. Как видите, стать мастером не просто.

SKI STAR 2000

Звезда лыж 2000 — **Richard Shepherd, 1986**

Лыжный слалом всегда был больше похож на самоубийство, чем на способ развлечения. Поэтому, прежде чем ломать себе шею на на

настоящем горном склоне, лучше отрепетировать это, сидя за компьютером, в который загружена программа-тренажер Ski Star 2000.

Игра сделана в такой же манере, что и летные тренажеры. Можно регулировать скорость, темп входа в поворот и другие параметры.

Экран разделен на три окна: в самом большом видна трасса с флажками, а два маленьких показывают траекторию спуска, время и скорость движения.

Вам предоставляется 18 пунктов меню для выбора режима игры. Можно, например, задавать различные траектории спуска и даже проектировать собственную трассу. Новичкам лучше начинать с несложной трассы с хорошей видимостью (без снегопада). В этом случае есть шанс благополучно спуститься вниз, даже если вы в первый раз стоите на лыжах.

Sinclair User, 5, 1985, перевод В. Голиней

SKY FOX



Небесная лисица — **Ariolasoft**

Истребитель Скайфокс — это настоящий летающий арсенал, управление которым может доставить много часов острых ощущений, когда вы будете отбивать атаку за атакой вражеских сил, направляемых против вас таинственным кораблем-маткой.

Некоторое представление об общих возможностях этой игры можно получить, просматривая меню, которое предлагает вам на выбор 7 различного сорта тренировочных полетов, необходимых вам для того, чтобы приготовиться к настоящей игре. Вы можете висеть на хвосте у вражеского истребителя, или сталкиваться нос к носу со всевозможными ситуациями, которыми насыщена «полноразмерная» игра.

Сначала окинем взглядом приборную доску. На ней мы увидим не только лазер непрерывного действия, но также управляемые ракеты, ракеты с тепловым наведением и прочие смертоносные орудия.

В рубке также находится бортовой компьютер, который по вашему запросу в любой момент выдает вам информацию о вашем местоположении, об общем счете игры, а также о расположении вражеских сил.

Очень полезен автопилот, который выводит вас к ближайшему месту скопления противника.

На приборной доске полно приборов, снабжающих вас различной информацией: радары, координатные мониторы, указатели горючего, скорости, высоты и состояния защитного поля. Во время игры вам необходимо уничтожить 8 волн нападающего противника, причем с каждым разом задача становится все труднее и труднее. Задача осложняется еще и тем, что вам постоянно необходимо охранять от уничтожения собственную базу, при разрушении которой отказывает ваш компьютер. При этом вы лишаетесь ценной информации о расположении противника и об его силах.

Даже при самом «маленьком» вторжении силы противника во много раз превосходят ваши. Тем не менее, вы в состоянии нанести ему немалый урон перед тем, как бордюр вспыхнет и замигает красным цветом, сигнализируя о том, что защитное поле уничтожено и ваш увлекательный полет окончен.

Лазерная пушка имеет неограниченный боекомплект, а вот с управляемыми и тепловыми ракетами надо обращаться экономно. Хуже всего, если направив теплонаводящуюся ракету на скопление противника, вы неосторожно пересечете ее путь. Вид собственной раке-

ты, возвращающейся к вам подобно бумерангу, не доставит вам удовольствия и нисколько не облегчит и без того трудного положения.

Для того чтобы научиться уничтожать нападающих на более высоких уровнях, требуется известная усидчивость и увлеченность. Если вам удастся даже просто бросить взгляд на корабль-матку, то вы уже можете поздравить себя с немалым успехом. Если же вы наберете для игры вариант 4 — «массовое» вторжение, то скорее всего, единственное, что вам покажет экран, — это мигающий красный бордюр.

Сама по себе графика игры неплоха, хотя искажения перспективы при приближении к цели часто сбивают с толка. Очень часто при приближении к цели на прямом курсе она вдруг без всякой видимой причины резко смещается вправо или влево. Разумеется, это может произойти из-за уставших от игры пальцев, подрагивающих на ручках управления.

SKY HIGH STUNTMAN

Суперкаскадер

Наш суперкаскадер — центральная фигура недавно вышедшего фильма, по сценарию которого сделана игра. Она имеет пять уровней, на которых вам приходится управлять несколькими летательными аппаратами, начиная с вертолета.

Режиссер кричит: «Начали!»,— и пошла пленка, — точнее, изображение на экране начало двигаться сверху вниз. Против вас сражается множество вертолетов, самолетов и зенитных пушек. Патронов они не жалеют, и уж поверьте, эти парни не стреляют в молоко.

Для того чтобы закончить уровень, вам дается пять дублей (жизней), если все они будут потеряны — это конец игры (и карьеры суперкаскадера). К счастью, вы тоже меткий стрелок, так что подавляйте огонь противника, и пусть они захлебнутся своей кровью. За каждого уничтоженного врага начисляются очки, значительный бонус дается за победу над большим вражеским самолетом в середине уровня.

На втором уровне вы летите на монгольфьере. Вы не можете управлять направлением своего движения, так что остается только молиться, чтобы никуда не врезаться. Взамен вы можете управлять направлением курсора-рамки бомбового прицела и направлять бомбы на атакующих (не ошибитесь и не направьте прицел на себя — шар лопнет). Если удастся уцелеть, то третий и четвертый уровень вы преодолеете в реактивном истребителе и в моноплане.

SKY RANGER

Небесный рейнджер

Cascade Games

Цель игры — носиться на вертолете над городом, пока вы не собьете 4-х вражеских разведчиков с именами Драгс, Трамс, Рикс и Дорес.

Экран выглядит очень выразительно. Кроме вида из кабины на городские небоскребы, на экране вы увидите ряд приборов: высотомер, радар и индикатор топлива.

Когда кончится топливо, вы должны приземлиться на заправочной станции, если, конечно, сумеете ее найти. Индикатор на приборной панели сообщит вам, что станция поблизости, и по этому сигналу вы должны обыскать ближайшие кварталы и найти ее.

Экран желтый с черной контурной графикой. Когда начинается ночь, цвета инвертируются. Иногда поднимается непроницаемый туман, полностью стирая все изображение.

Трамса, Рикса и остальных разведчиков узнать сложно — они выглядят, как черные пузыри. Когда они попадаются в поле вашего зрения, их показывает радар, и мигает красная лампочка.

Если вы задеваете здание или падаете на землю, окно кабины покрывается трещинами.

SLAP FIGHT



Ocean

Авторы позаботились о максимальном комфорте для вас. Через некоторое время после начала загрузки появляется меню:

NARMAL GAME — нормальная игра;
INFINITIVE LIVES — бессмертие;
INVINCIBILITY — непобедимость;
ALL — все прелести;
[-] — сброс игры.

Клавишами курсора **6** и **7** выберите необходимую вам опцию, затем нажмите **Enter** или **0** и продолжайте загрузку.

Программа очень напоминает игры типа Xecutor, Zynaps Hevious. Вам необходимо совершить глубокий рейд в тыл врага, где вам противостоят космические корабли противника, наземные оборонительные сооружения, танки, орбитальные платформы и другие технические монстры. Уничтожая врага и пролетая над звездочкой, оставшейся от него, вы меняете свое оружие или характеристику полета.

Это отображается в левом углу экрана:

SPEED — скорость;
SHOT — заряд;
SIDE — сторона;
WING — крыло;
BOMB — бомба;
H.MISS — ракета;
SHIELD — гравитационный щит.

Управление:

0 — клавиатура;
1 — Kempston-джойстик;
2 — Sinclair-джойстик;
3 — один игрок;
4 — два игрока.

SLEEPWALKER



Лунатик

Zeppelin, 1992

Скрипящие лестницы и крадущийся кот... Прямо за дверью спальни, несомненно, происходит что-то необычное. Линда Баркер надевает свои мягкие кроличьи тапочки и идет посмотреть.

Старый дядя Сайлес — лунатик, в спящем состоянии он разгуливает по ночам по дому. И так как во время своих ночных прогулок он невнимателен, то запросто может себе навредить.

Твоя задача — сделать так, чтобы старый Сайлес мог свободно прогуливаться по дому, не наступая на кота и не натыкаясь на старые доспехи или еще что-нибудь в этом роде.

Дядя Сайлес стал сомнамбулой совсем недавно и поэтому еще плохо управляет своим телом в спящем состоянии. А этот старый дом — смертельная ловушка для лунатиков, полная загадочных темных углов и опасных лестниц. Поэтому тебе нельзя спать. С безотказным будильником под подушкой и несколькими спичками в руках ты лежишь и прислушиваешься к шагам на лестнице. При первом же скрипе ты вскакиваешь и тихо выскальзываешь за дверь.

Идея заключается в том, чтобы добраться до всех возможных препятствий раньше дядюшки Сайлеса, так что ты бродишь по дому и вдребезги разбиваешь разные полезные вещи. Например, если тебе встретилась стоящая на кофейном столике ваза, разбей ее. Если кот дремлет на коврике, наступи ему на хвост, чтобы он убежал, иначе дядя Сайлес на него наткнется.

После того как ты уверишься, что старикан не убьется, нужно упросить его идти спать.

Делай все очень внимательно и тихо, так как лунатиков нельзя будить. Одно неверное движение — и глаза дяди Сайлеса широко раскроются, и он уже никогда не будет прежним.

Your Sinclair, 8, 1992, перевод В. Голиней

SNAKE PIT



Змея Пит

Postern

Цель игры — колобку нужно съесть как можно больше яблок в саду, опередив в этом деле семь разноцветных змей. Если колобок попадет в пасть хоть одной змее, то погибнет.

В верхней части экрана показывается счет, набранный колобком за съеденные яблоки. За каждое яблоко начисляется 10 очков.

Для старта игры нажмите клавишу S.

Управление:

Q — влево; **W** — вправо; **P** — вверх; **L** — вниз.

Как только змея съест колобок, можете начинать игру с самого начала. Нажмите S.

SNAKMAN

Человек-змея

Real Time

Традиционная компьютерная игра. В лабиринте ползает червяк и ест шары. Он не должен сталкиваться со стенками лабиринта. Надо постараться съесть все шары на поле. По мере съедания шаров червяк все время удлиняется (за каждые съеденные 5 шаров он удлиняется на одно сочленение). За каждый шар полагается одно очко. Дается три попытки. Счет и количество оставшихся попыток указываются сверху игрового поля. Иногда в центре лабиринта появляются две ягодки. Если червяк съест их, то получит сразу 20 премиальных очков.

Управление:

Q — вверх; **A** — вниз; **O** — влево; **P** — вправо.

Как только вы используете все три попытки, потребуется внести ваше имя в таблицу лучших результатов. Перед вами предстанет ряд

символов. Для выбора символов используйте курсор, для передвижения его вправо — клавишу **8**, влево — клавишу **5**. Для фиксации выбранного символа нажмите клавишу **7**. Если вы выйдете за пределы данного ряда символов, то программа переходит в Бейсик. Об этом говорит мигающий курсор **K** внизу экрана. Для того чтобы снова войти из Бейсика в игру, наберите на клавиатуре компьютера GOTO 1.

SNOOKER



Снукер — **Artics**

Снукер — разновидность бильярда. Эта игра — одна из популярнейших не только на туманном Альбионе, но и более чем в тридцати других странах.

В бильярд британцы играют уже свыше 100 лет. Таков же возраст и снукера. Происхождение этой игры точно не установлено. По одним сведениям, снукер был придуман в Индии, а затем завезен в Англию, где и получил признание и широкое распространение. Другие знатоки утверждают, что в 1875 году один из младших офицеров британской армии включил в игру шары другого цвета.

Что же касается самого слова «снукер», то оно произошло от английского «snook», что в переводе означает «длинный нос». Снукерами же в британской армии называли юных кадетов, только что начавших службу.

Правила игры. В снукер обычно играют вдвоем, но могут играть и несколько игроков. Принцип очередности удара простой: если удар не принес очков, бьет следующий игрок.

Цветные шары оцениваются в зависимости от цвета:

15 красных	— по 1 очку;	1 желтый	— 2;
1 зеленый	— 3;	1 коричневый	— 4;
1 синий	— 5;	1 розовый	— 6;
1 черный	— 7.		

Белый шар — это биток. Только им можно бить по остальным шарам.

Разбивающий пирамиду может установить биток в любом месте зоны «дома» (площадь, ограниченная полукругом) — там, откуда удобнее бить. Первым ударом нужно сыграть только красный шар, а если биток заденет какой-нибудь другой, игроку засчитывается ошибка, и списываются очки в зависимости от ценности затронутого шара. Самым первым ударом важно не только удачно разбить пирамиду, но и отогнать биток как можно дальше от нее, создавая другому игроку позицию посложней.

Шары кладутся в любую из шести луз. За уложенный красный шар засчитывается одно очко. После этого бильярдист имеет право удара по любому цветному шару (цветными называются все шары, кроме красных и битка). Если начинающий игрок более уверен в каком-нибудь шаре, то он может бить и красный — один, другой, а потом, подогнав биток к цветному, уложить его в лузу.

Нужно твердо запомнить, что перед каждым цветным шаром должен быть забит красный!

Профессионалы снукера иногда усложняют игру тем, что после красного шара можно играть только цветной шар. Такая тактика

всегда помогает набирать крупные серии. (Серия — сумма выигранных очков в течение одной очереди).

Например, вот какая серия может получиться, если было уложено в лузу несколько шаров: красный (1 очко), зеленый (3), снова красный (1 очко), розовый (6), красный (1), синий (5) и т. д.

Положенный в лузу красный шар выходит из игры. До тех пор, пока на столе есть хотя бы один красный шар, можно забивать цветные шары в любом порядке по своему выбору, но всякий раз перед цветным игрок должен уложить в лузу красный шар. Забитые цветные шары на этой стадии игры выставляются на те точки стола, где они стояли в начале игры.

Первая часть игры кончается, когда все красные шары забиты в лузы. Теперь правила по отношению к цветным шарам становятся более строгими: их надо класть в лузу в порядке их ценности, начиная с желтого (забив желтый, можно класть зеленый, затем коричневый, синий, розовый и черный). Уложенные таким образом цветные шары в игре уже больше не участвуют. Однако если был сделан неправильный удар — бильярдист совершил ошибку при ударе, — цветной шар выставляется на свою основную позицию.

Игра подходит к завершению, когда на столе останется лишь два шара: «последний черный» и биток.

Бывает, что у партнеров примерно равное количество очков, поэтому все решают эти семь очков за черный шар. Когда «последний черный» сыгран или совершена ошибка, игра заканчивается. Редко, но может случиться ничья, в этом случае для выявления победителя разыгрывается повторение «последнего черного». Черный шар выставляется на свое место, и по нему играют битком из «дома».

Когда знатоки бильярда делают красивую игру, они не только укладывают шары в лузу, но при этом еще и маневрируют битком по всему полю. В результате маневра противнику может быть поставлен снукер — это кульминация игры, ее высший смысл, который и дал ей такое название. Снукер — это ловушка, из которой может выбраться только осторожный и хладнокровный игрок.

Снукер — это позиция, из которой биток не может достать тот шар, который по правилам должен быть сыгран: он либо «замазан», либо даже полностью закрыт. Но у вас шанс все-таки есть — выручит меткий бортовой удар.

А теперь — ошибки, часто встречающиеся в снукере.

Случается, что игрок промахивается по шару, но это еще полбеды: этот шар, оттолкнувшись от борта, может задеть не тот, который должен быть сыгран. Если биток заваливается в лузу, даже вслед за забитым шаром, эта ошибка наказывается штрафом в 4 очка. При назначении штрафа берется во внимание оценка шара, который следовало сыграть, или оценка шара, который сыгран неправильно. По правилам всегда берется наибольшее количество очков. Поэтому, если был правильно сыгран красный (или желтый, зеленый, коричневый) шар, но биток закатился в лузу, то списывается минимальное количество очков — 4; если же в таком положении окажется черный шар, штраф составит уже 7 очков (соответственно, 6 за розовый и 5 за синий).

Когда нужно играть, например, коричневый шар, и игрок делает правильный удар по нему, а закатывается какой-нибудь другой, то очки не списываются, а уложенный шар выставляется по правилам.

Подсчитано, что теоретический предел возможностей игрока в снукер — набрать за одну серию 155 очков.

Выдающийся мастер снукера англичанин Джо Дейвис установил в 1955 году рекорд мира, набрав серию в 147 очков. Может быть, вы попробуете превзойти мастера?

Настройка программы. После загрузки программа выдает следующее меню:

CONTROL OPTION:

1. KEYBOARD (O, P, Q, A, Enter) — клавиатура;
2. KEMPSTON — Kempston-джойстик;
3. CURSOR KEYS (5, 8, 6, 7, 0) — курсор;
4. INTERFACE 2 — Siclair-джойстик;
PRESS 5 TO CONTINUE — продолжение игры.

Выбрав орган управления, нажмите клавишу 5 — появится следующее меню:

GAME OPTIONS:

1. ONE PLAYER — один игрок;
2. TWO PLAYER — два игрока;
3. CURSOR SOUND ON — звук курсора включен;
4. CURSOR SOUND OFF — звук курсора выключен;
5. LONG GAME — длинная игра;
6. SHORT GAME — короткая игра;
7. CURRAH SPEECH OFF — речь выключена;
8. CURRAH SPEECH ON — речь включена.

Press any other key to play — для начала игры нажмите любую другую клавишу.

Сделав выбор, нажмите клавишу, и на экране появится бильярдный стол с расставленными шарами.

Структура экрана. В левом верхнем углу показаны набранные вами очки (POINTS) и сумма штрафных очков за ошибки (FOULS), в правом верхнем углу — номер серии (VISITS).

Внизу показаны сила удара (POWER), биток для выбора направления вращения шара (SPIN) и то, какой шар нужно сыграть в данный момент (например, RED WANTER — «требуется красный»).

После того как вы забьете красный шар, появится надпись COLOUR WANTER («требуется цветной»). Выберите цветной шар, который вы хотите забить, и нажмите клавишу, соответствующую стоимости этого шара. Например, вы решили сыграть черный шар — нажмите 7, и надпись COLOUR WANTER сменится на BLACK WANTER. После этого вы обязательно должны бить по черному шару. Если промахнетесь или биток заденет сначала какой-нибудь другой шар, вам начислят штрафные очки за удар не по правилам.

Начало игры. Перед началом игры вы должны установить биток в любой точке «дома». Для этого переместите курсор в выбранное место и нажмите **огонь** (эту операцию вам придется проделывать всякий раз после того, как биток угодит в лузу).

Теперь вы должны нанести удар. Это несложно, но требует тщательной подготовки:

1. Установите курсор в то место, куда хотите направить биток, и нажмите **огонь**;

2. Установите силу удара клавишами **влево/вправо**, пользуясь шкалой внизу экрана, и вновь нажмите **огонь**;

3. Установите курсор на ту точку битка, куда вы хотите «ударить кием» (проще всего бить в центр битка, но если вы научитесь

«срезать» шар, это будет весьма полезно), и вновь нажмите **огонь** — удар произведен.

ZX-Ревю, 3-4, 1992

SOKOBAN

★★★★☆

1990

Аналог популярной логической игры для IBM PC. Цель игры — переместить все контейнеры, находящиеся в лабиринте, в специально предназначенные для них места.

Управление — от клавиатуры или Cursor-джойстика.

SOLARIS

Солярис

★★★★☆

Softel, 1989

В этой «стрелялке» вы, пилот звездного корабля, воюете против полчищ инопланетян. Эту игру отличает от аналогичных цветное изображение движущихся объектов, а также оригинальное оформление того, что сопутствует собственно игре. Все: от ввода имени в таблице результатов до сообщения о проигрыше — радует глаз.

Управление. От Kempston-джойстика или клавиатуры:

O — влево; **P** — вправо; **Q** — вверх; **A** — вниз; **Space** — огонь.

SOLITAIRE

★★★★☆

J.Bull

В этой игре на крестовидной площадке стоят 44 фишки. Вы можете продвигать фишку, делая прыжок через соседнюю. Фишка, через которую перепрыгнули, удаляется. Цель — закончить игру, имея только одну фишку, расположенную в центре площадки.

Для начала игры нажмите любую клавишу, а затем введите номер ряда и номер колонки той фишки, для которой делается ход. Например, 53; значит, ходит фишка, расположенная в 5-м ряду и 3-й колонке. Затем нажмите **Enter**.

Когда компьютеру неясно, как сделать ход: вверх, вниз, влево или вправо, то он запрашивает: «Куда ходить? Введите направление хода.»

Таблица определения направления хода:

5 — влево; **6** — вниз; **7** — вверх; **8** — вправо.

Чтобы начать игру снова, нажмите любую клавишу, кроме **Space**, по которой осуществляется выход в Бейсик.

SOUTHERN BELLE

★★★★☆

Hewson Consult

С лондонского вокзала «Виктория» отправляется в путь двенадцатичасовой поезд. Он пройдет с остановками: Клэпхэм, Мертэм, Хейвордз Хелс и далее до Брайтона. Southern Belle, знаменитый пульман двадцатых годов, отправляется в свой последний рейс.

Вы должны управлять локомотивом «4-6-0», класса короля Артура, регулируя давление пара, подбрасывая уголь в топку, подчиняясь сигналам семафоров и, даже, в нужные моменты давая гудки.

На экране вы увидите внутреннюю часть кабины и очертания проносящейся мимо дороги. Она включает в себя 24 станции, туннели, в том числе Клейтонский туннель, сигнальные щиты, баттерскую электростанцию и другие характерные детали.

Управлять поездом не так просто. Чтобы набрать максимальное число очков, вы должны, используя минимальное количество угля, доехать вовремя до Брайтона.

В игре есть несколько тренировочных режимов, при включении которых компьютер управляет многими функциями. Есть ускоренная демонстрация, но сама игра проходит с естественной скоростью, так что вы не доберетесь до Брайтона менее чем за час.

SPACE HARRIER 2

Космическая птица 2 — **Hewson Consult**

Герой этой игры — одинокий космический рыцарь, парящий в антигравитационном костюме над поверхностью неведомых планет. На него тысячами нападают свои же братья-космонавты и чрезвычайно враждебные инопланетяне, стреляющие в нашего героя чем попало. На поверхности появляются препятствия, которые необходимо облететь.

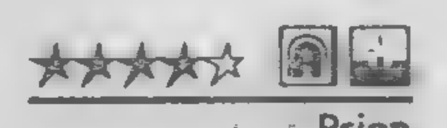
Управление:

S — начало игры; **C** — управление;
P — пауза; **R** — выход.

При нажатии **C** вы можете выбрать джойстик или клавиатуру.

В начале игры клавишами **влево**, **вправо** вы выбираете планету, на которую сейчас полетите. **Огонь** — выбор планеты.

SPACE RAIDERS 2



Космические рейнджеры 2 — **Psion**

Началось все с того, что на Землю напали космические корабли из соседней галактики. Земляне посылают лучшего летчика-истребителя, который на своем знаменитом сверхскоростном планере одержал не одну победу в сражениях.

Капитан Алан Вуд стоял в напряженном ожидании возле репродуктора — и вот раздался сигнал готовности. Алан вскочил в планер, включил двигатель, проверил оружие и топливо.

Как только планер вышел на околоземную орбиту, он сразу же натолкнулся на вражеские корабли. Уничтожив десяток вражеских разведчиков, Алан взглянул на карту галактики и понял, что бой должен быть жестоким. Освободив несколько захваченных планет, Алан перемещается во вражескую галактику и тут же начинает истреблять все базы, с которых стартуют корабли-разрушители.

Уничтожив противника, отважный летчик-истребитель перемещается на заправочную станцию, где вступает в схватку с разрушителями. После того как Алан очистил все планеты во вражеской галактике

от баз противника, он окончательно распотрошил все истребители в своей галактике.

Примечание: самое главное — уничтожить все базы противника, все корабли-разрушители и истребители. Зеленые истребители во вражеской галактике не уничтожаются.

SPECTIPEDE



Борьба с насекомыми

Mastertronic

В этой игре вам необходимо уничтожить как можно больше встречающихся насекомых.

Во-первых, это гусеница, которая движется среди грибов. При попадании ее тело разделяется на две части.

Во-вторых, это блохи. Они всегда спускаются сверху и восстанавливают уже уничтоженные вами грибы. Для своего уничтожения они требуют два удара, удваивая при этом скорость вашей стрельбы.

Скорпион всегда блуждает среди ядовитых грибов, касаясь их. Некоторые насекомые, пробегающие мимо ядовитых грибов, отравляются сами по себе и после этого падают вниз.

Остерегайтесь паука, который будет стараться допрыгнуть до вас.

В качестве премии за очистку каждого экрана от насекомых вы можете получить до 500 очков. Дополнительные жизни даются за каждые 20000 очков, но не более 5 жизней.

Управление:

I — инструкция; U — выбор типа джойстика;
P — начало игры.

При выборе управления с клавиатуры:

K — вверх; M — вниз;
Z — вправо; C.Shift — влево;
L — огонь.

Или курсорные клавиши (5...8).

SPECTRUM CHESS 2



Spectrum-шахматы 2

Artic, 1982

После ввода программы надо ответить на несколько вопросов:

P — полная игра; A — анализ; W — белые; B — черные.
L — ввод ранее записанной позиции;

И, наконец, надо установить время размышления машины над очередным ходом в секундах, трехзначной цифрой. Например, 001 — это одна секунда. В процессе игры при нажатии клавиши **S** машина делает ход немедленно, независимо от прошедшего времени.

Для передвижения фигур записываем сначала их полевые координаты, нажимаем **Space**, записываем координаты шахматной клетки, на которую собираемся переставить фигуру, после чего нажимаем **Enter**. Стереть неправильную запись можно, нажав клавишу **C.Shift**. В случае неразрешенного шахматными правилами хода появляется надпись INVALID MOVE, и машина ждет запись правильного хода.

Программа знает конвенцию EN-PASSANT, в это время на экране появляется надпись PXPEP. Для рокировки необходимо задать ход короля.

Функции:

M — машина предлагает ход (за исключением односекундного уровня);

O — выдает на экран первые 20 ходов, а если есть принтер, то первые 20 ходов будут выведены на него;

Дальнейшие ходы можно запросить клавишей L, конец перечисления ходов — клавишей U;

S — прерывает игру и возвращает к начальным вопросам, нажатием на A и изменением цвета можно добиться того, что игра продолжится с переменой мест, или, например, нажатием на P начинаем новую игру. T — перепишет данную позицию на кассету, Z — выведет позицию на принтер.

Анализ. После ответа надо задать: фигуры и их местоположение на доске. Это можно сделать следующим образом:

- ** [Enter] [Enter] [Enter] (две звездочки и три раза Enter) стирает поле с координатами; ** и пять раз Enter стирает таблицу;
- ** SFM на поле (клетку) с координатами ** поставит фигуру F цвета S;

S — может быть: черная (B) и белая (W);
F — может быть: P — пешка, R — ладья, N — конь,
B — слон, Q — ферзь, K — король;

M — если после хода, тогда Y, если нет, тогда N;
Q — конец установки таблицы.

После этого машина спросит, чей ход следует (B, W), который по счету ход, какой наш цвет (B, W) и сколько времени необходимо на размышление.

SPEED DUEL

★★★★☆

Поединок в скорости

Dk'tronics, 1983

Вам предоставляется уникальная возможность принять участие в соревнованиях гоночных ретро-автомобилей! Не упустите свой шанс!

Очень непривычно управление автомобилем: это тот редкий случай, когда несмотря на предусмотренное в программе управление от Kempston-джойстика, играть гораздо удобнее с клавиатуры. Есть в этой игре и еще одна необычная черта — выбор мастерства соперника. Ну в какой еще программе-имитаторе автогонок такое возможно?!

Кроме того, в программе возможен выбор трассы (пять вариантов) и режима соревнования/тренировки.

Соревнования. В название программы слово «поединок» попало неслучайно: дело в том, что в соревнованиях участвуют всего две машины (одной управляете вы, а другой — компьютер), и каждая игра — настоящий поединок в скорости.

Тренировка. Это режим, в котором у вас не будет соперника. Используйте его для освоения управления автомобилем и для знакомства с трассами гонок.

Порядок игры. Выбор управления (Kempston-джойстик/клавиатура) можно сделать только один раз — после загрузки программы.

При назначении клавиатуры программа даст список управляющих клавиш:

C.Shift	— влево;	**Z**	— вправо;
S.Shift	— тормоз;	**Space**	— газ.

Трасса (A...E) и мастерство соперника (1...5) или тренировка (0) выбираются нажатием соответствующей клавиши. Старт дается автоматически через 1-2 секунды после назначения класса соперника или режима тренировки.

Управление автомобилем ведется короткими нажатиями управляющих клавиш (кратковременными наклонами джойстика). Переключение скорости ступенчатое: по 10 миль/час.

Игроку дается 5 автомобилей (попыток), чтобы пройти 3 круга по трассе. Гонка заканчивается, если один из соперников (вы или компьютер) пройдет все 3 круга или если вы разобьете все 5 своих автомобилей.

После каждого заезда подводятся итоги, и, в случае хорошего результата, имя победителя (три буквы) заносится в таблицу рекордов (инициалы ZXS в ней — результаты компьютера).

В ходе игры в нижней части экрана дается (слева направо): количество пройденных кругов, скорость (миль/час), количество оставшихся попыток (автомобилей), пройденная дистанция.

"Питер", В. Овечкин

SPEED KING 2

★★★★☆

Король скорости 2

Mastertronic

Любители мотогонок не могут не оценить достоинств программы Speed King 2. В нее можно играть одному, участвуя в гонке с 19 соперниками, или вдвоем, когда на трассе будут состязаться в скорости всего двое.

Мотоциклы имеют скорость до 192 км/час, кроме того они снабжены звуковыми индикаторами превышения скорости, срабатывающими в тех случаях, когда скорость мотоциклов выше необходимой для прохождения очередного поворота. Если проигнорировать сигнал индикатора и не сбросить скорость, мотоциклист «не впишется» в поворот и выедет за пределы трассы, при этом его скорость упадет почти до нуля. Придется терять драгоценные секунды на то, чтобы выехать на трассу и набрать хорошую скорость.

Участники гонок могут выбирать количество кругов (от 1 до 9) и место соревнований. Предлагается девять всемирно известных кольцевых трасс: ANDERSTORP, BRANDS H'SH и т. д.

В любых ситуациях этой игры гонщикам гарантируется полная безопасность и стопроцентная возможность закончить гонку.

Теперь вы знаете, что вас ждет, и, если готовы, выходите на старт. А там, по сигналу зеленого фонаря — вперед!!!

Управление. После загрузки предпоследнего блока программы на экран выводится меню. Не спешите, дайте загрузиться последнему блоку и тогда делайте свой выбор:

1 — Клавиатура

Управляющие клавиши:

	игрок-1	игрок-2
влево	Q, E	I, P
вправо	W, R	U, O
ускорение	A...G	H...Enter
торможение	Z...V	B, N, M

2 — Sinclair-джойстик (Interface 2);
3 — Kempston-джойстик. Может назначаться лишь в том случае, когда выбрана игра для одного игрока;
4 — число кругов (от 1 до 9);
5 — игра для одного игрока;
6 — игра для двух игроков;
7 — выбор трассы. Название выбираемой трассы выводится рядом с этим пунктом меню;
0 — начало гонки.

Закончив выбор параметров игры и нажав клавишу 0, вы оказываетесь на стартовой черте. Четыре красных стартовых фонаря начинают по очереди с секундным интервалом менять свой цвет. Внимание, вот уже третий фонарь стал желтым, четвертый будет зеленым — старт!!!

Игра для одного игрока. Когда сделан этот выбор, вы стартуете последним в гонке из 20-ти участников. Управление допускается любое: от клавиатуры, Sinclair- или Kempston-джойстика. При игре с клавиатуры используются управляющие клавиши игрока-1. Во время гонки в верхней части экрана выводится название трассы (TRACK), скорость (SPEED), номер текущего круга (LAP) и занимаемое место (POSITION). Гонка закончится только тогда, когда ваш мотоциклист пересечет финишную черту. После этого на одну минуту на экране появится таблица результатов:

Занятое место	1...20
Ваше лучшее место (из всех игр дня)	1...20
Количество кругов	1...9
Время прохождения дистанции	мин., сек.
Время на самый быстрый круг	... ...
Рекорд трассы (на 1 круг)	... ...

Игра для двух игроков. При этом выборе в соревнованиях участвуют только два гонщика: одним управляете вы, другим — соперник. Управление от клавиатуры или Sinclair-джойстика-2. Экран делится на две равные части: в одной — гонщик-1, в другой — гонщик-2. На каждой половине дается информация о скорости (SPEED), номере круга (LAP) и занимаемом месте (POSITION). Окончание игры — финиш последнего из гонщиков. После этого на 1 минуту выводится таблица результатов заезда.

"Питер", В. Овечкин

SPIKE IN TRANSYLVANIA



Спайк в Трансильвании

Древние завоеватели викинги плавали по морям и океанам, грабили и убивали. Они носили бороды, даже женщины (так в игре). Одному из них — Спайку, предстоят опасные приключения в замке.

Спайк и его бородатые приятели потерпели кораблекрушение у берегов Трансильвании. Будучи вдребезги пьяными, они совершенно не соображали, что происходит, и не успели оклематься, как оказались заключенными в подземелье в одном из замков.

Пока бородатые викинги приходили в себя, Спайк умудрился бежать из лап королевской полиции и оказался один в совершенно незнакомой стране. Вы должны помочь Спайку разыскать и освободить приятелей из королевской тюрьмы.

Вам встретятся персонажи, с которыми вы подружитесь, и мерзавцы, которых следует избегать. Вам попадутся рычаги, которые нужно поворачивать, а также много полезных предметов и таких, которые лучше не трогать.

К управлению Спайком надо привыкнуть, так как изображения квази-трехмерные, и при нажатии **вверх** и **вниз** фигура движется по диагонали. Неопытный игрок приведет Спайка прямо в объятия преследующего его призрака, но это не беда, управление осваивается довольно быстро.

SPITFIRE 40





Трассирующий огонь — Microsoft

Игра — весьма впечатляющий имитатор полета, который дает вам возможность стать одним из немногих летчиков, защищавших юго-восток Англии от немецкой авиации. Переключая экран с панели управления на вид из кабины, вы поймете, что видели асы во второй мировой войне.

Игра имеет три варианта: тренировочный полет, учебный бой и воздушный бой с противником. Если вы хотите избежать непростой процедуры взлета, то можете перенестись сразу на высоту 10 000 футов в соответствии с вашим выбором сценария.

Совсем не просто поймать вражеский истребитель в прицел! Круто разворачиваясь и пикируя, не забудьте посматривать на искусственный горизонт — не слишком ли часто вы висите в небе вниз головой? На начальной стадии, пока вы еще не овладели искусством пилота в надлежащей степени, такая потеря ориентации практически неизбежна.

Тем не менее, оказывается, что в перевернутом положении подбивать вражеские истребители легче.

SPOKED-89



Players

Вы — маленький гномик и должны собрать различных букашек и таракашек для приготовления волшебником «эликсира жизни». Если вы не справитесь со своей задачей, то вас просто «вздернут». Имейте в виду, что в горшках, колокольчиках и арках спрятаны многие полезные вещи, а букашек можно поменять на «огонь».

SPORTS HERO

Герой спорта — Melbourne House, 1984

Своим успехом эта программа во многом обязана Олимпийским играм 1984 года. Ее авторы умудрились втиснуть в память ZX Spectrum четыре вида спорта: спринт 100 метров, бег на 110 метров с барьерами, прыжки в длину и прыжки с шестом,— и все это при возможности выбора трех уровней игры.

Раздается стартовый выстрел, и бегун устремляется вперед мимо рекламных щитов Brixton Rules, по улице, превращенной в беговую дорожку. Старты следуют один за другим. В каждом виде вы имеете по три попытки, и нет времени, чтобы перевести дух, переходя от одной спортивной площадки к другой.

Выступив достаточно успешно во всех четырех видах состязаний и перейдя на следующий уровень, вы обнаружите себя на дорожке университетского спортивного городка. А последний, третий уровень — это мечта всех спортсменов: Олимпийский стадион.

Для того чтобы бежать, используйте быстрое поочередное нажатие двух «беговых» клавиш, и для прыжка — одну из клавиш «прыжок».

В игре нет никаких звуков, кроме выстрела стартового пистолета, а ведь программа могла бы быть значительно сильнее, если бы мы могли слышать хотя бы шум трибун и топот ног по беговой дорожке. И очень жаль, что игра для одного участника: от этого пропадает весь азарт спортивного состязания.

Как плюс программы следует отметить хороший демонстрационный режим, который включается автоматически всякий раз, когда в игре возникает пауза.

Меню программы позволяет выбрать один из трех уровней игры и назначить управляющие клавиши:

A — уличный бегун (STREET RUNNER);
B — университетские голубые (UNIVERSITY BLUES);
C — олимпийская команда (OLYMPICS TEAM);
D — переназначение клавиш (REDEFINE KEYS).

В самой программе предусмотрен следующий набор клавиш:

C.Shift, BS	— бег;
Z, S.Shift	— прыжок;
Enter	— старт игры;
C.Shift/Enter, BS/Enter	— рестарт игры.

Экран игры очень хорошо оформлен информационно: слева выведен индикатор скорости, справа — вид спорта, квалификационные требования, рекорд, результаты первой...третьей попытки, текущий результат.

"Питер", В. Овечкин

SPY HUNTER

Шпион-охотник — U.S.Gold, 1984

Гангстеры уходят на машине от преследования. Цель — совершить как можно больше кругов по трассе. После успешного завершения круга получаем в награду автомобиль. В качестве вспомогательных средств можно использовать масло, а против полицейского вертолета — ракету, которую можно достать с грузовика. Грузовик всегда следует за нами. Для того чтобы взять масло или ракеты, грузовик надо дождаться.

По дороге, естественно, следуют и другие машины, которые отнюдь не помогают вам.

1. Мотоцикл сразу летит в кювет, если его даже зацепить бампером.
2. Маленькие грузовики и легковые автомобили надо расстрелять или вытолкнуть в кювет.
3. В бронированные «кадиллаки» бесполезно стрелять, но можно спихнуть их с трассы, хорошенько поддав им в бок.
4. Машины с насадками на колесах в виде куриных лап надо сразу расстрелять. Дотрагиваться до них нельзя, иначе вылетите с трассы, как мотоциклист.
5. Большой грузовик — «техничка». Для того чтобы встретиться с ним, нужно немного притормозить (желательно на прямом участке дороги). На кабине такой машины есть опознавательный знак — мигающая лампочка. Она везет лед, масло и ракеты. Для заправки нужно подъехать к машине сзади и после того, как она выпустит захваты, «въехать» в нее. Раздастся характерный звук — и вы можете ее отпускать (при правильном выполнении на экране снизу высветятся соответствующие значки). При одновременном нажатии **огонь и вправо** на дорогу высыпается лед, а **огонь и влево** — выливается масло. Ни один едущий сзади автомобиль этого не выдерживает и взрывается.

Будьте аккуратней на извилистой части дороги. Некоторые мосты разрушены, перед ними есть предупреждающая надпись. Нужно попробовать проехать по узенькой тропинке, ведущей к воде. Если это удастся, то машина превратится в катер. На воде остерегайтесь островков и мин.

Объехав по воде мост, выезжайте опять на шоссе. Для этого держитесь правого берега.

При запуске игры укажите класс вождения:

N — новичок (NOVIUS); E — эксперт (EXPERT).

SPY VS SPY

★★★★☆

Разведка против разведки — Beyond

Столкновение иностранных разведок на территории нейтрального государства. Героями являются шпионы («черный» и «белый»), которым дано одно и то же задание, при этом каждый работает на себя и одновременно мешает другому.

Борьба происходит в здании посольства после окончания рабочего дня. Задание, которое ты выполняешь как один из шпионов, состоит в том, чтобы найти секретные документы, ключ (чтобы выбраться с территории посольства), паспорт (нужен для побега за границу) и немного денег. Все перечисленные предметы надо спрятать в портфель и — на самолет.

Посольство состоит из множества помещений, которые необходимо тщательно обыскать. Нужные предметы могут быть везде: в тайнике за картиной, под телевизором, в шкафу и т. д.

Чтобы сделать игру более интересной, можешь расставлять ловушки (не забывай, где их поставил, иначе можешь пострадать сам):

1. Бомба (в мебели) — ее можно ликвидировать с помощью ведра (ящик на левой стене);
2. Пружина (в мебели) — ликвидируется клещами (ящик на правой стене);

3. Ведро с кислотой (на дверях) — достаточно взять зонтик с вешалки;
4. Пистолет, срабатывающий от веревки (в дверях) — ликвидируется ножницами (из аптечки);
5. Мина с часовым механизмом (произвольное место) взрывается через 10 секунд.

Экран разделен на две части, так что видно, где в данный момент находятся игроки (стрелки под экраном показывают дорогу к портфелю с предметами). Можешь также использовать функциональный терминал (TRAPULATOR), на котором, кроме перечисленных предметов (бомба и т. д.), можешь увидеть карту посольства, часы (подсчитывающие затраченное время), предостерегающие огни и изображение найденных предметов (если предмет «мигает», необходимо спрятать его в портфель, чтобы не потерять при столкновении с противником).

После того как все предметы обнаружены и убраны в портфель, нужно найти двери (с изображением двух самолетов), ведущие на аэродром, что равносильно завершению миссии. Шпион-победитель улетает на самолете.

Следует добавить, что во время игры может произойти столкновение шпионов с боем на дубинках. Во время боя лучше быть атакующим, находясь справа. В единоборстве могут теряться «мигающие» предметы. Их можно найти в том же помещении, где произошел бой.

SPY VS SPY II (THE ISLAND CAPER)



Разведка против разведки-II — Beyond

Каждый, кто успешно выполнил задание в посольстве (игра Spy Vs Spy), знает, что герой улетел на самолете, чтобы доложить командованию об успехе. По прибытии он узнает, что его ожидает новый приказ: «Попасть на остров Pionier и выкрасть с базы прототип новой ракеты, находящейся под вулканом».

Ракета состоит из трех частей, каждая из которых находится на своей части острова. Следует добавить, что ты будешь не один на острове: твой, уже знакомый тебе враг тоже получил такое же задание и, наверняка, будет тебе мешать.

С тобой тот же Trapulator, что и при выполнении предыдущего задания. На нем отображается состояние и наличие предметов, которые ты обнаруживаешь на острове.

Кроме того, на острове тебя ожидает множество ловушек, естественных, но чаще поставленных врагом (подвижные пески, акула вблизи берега и т. д.), но и ты можешь мешать врагу, используя следующие предметы:

бомба	— прячется в песке;
ловушка	— помещается на дереве;
напалм	— находится в воде;
лопата	— ею можно выкопать яму и закрыть ее прутьями.

Для обеспечения безопасности у тебя есть пистолет (не всегда исправный). На карте можно видеть свое положение и места укрытия частей ракеты.

Внимание! Когда оказываешься на одном экране с противником, предметы, которые ты несешь, исчезают, а ты вынужден сражаться.

В игре можно выбрать несколько режимов: количество игроков, степень сложности, мастерство противника, появление подводной лодки (перед окончанием игры).

STACK UP

Труба

Proudly

Соедините Tetris и Connect 4, и вы получите представление об этой игре. Нужно установить падающие блоки так, чтобы они составляли горизонтальные, вертикальные или наклонные линии одного цвета из трех и более квадратов.

STANLEY



Маленькая пчелка

Proudly

Цель игры заключается в управлении маленькой, бедной пчелкой, которая не должна сталкиваться с посторонними предметами внутри многокомнатного дома, и тогда все будет в порядке. Чтобы двигаться из комнаты в комнату, пчелка должна плотно подкрепиться в каждой из них и постараться съесть все съедобное. Только в этом случае путь в следующую комнату будет свободным. В начале игры пчеле дается четыре жизни, надо постараться не тратить их попусту.

Управление:

Q — вверх; Z — вниз; I — влево; P — вправо.

STAR BURST



Звездная вспышка

Ваши враги противные, зеленые, с большими глазами, они вооружены новейшим оружием. А против них — один-единственный истребитель, и вы его пилот. Враги захватили пять областей Земли, каждая из которых составляет уровень игры.

Первым делом надо остановить подразделения врагов, пытающихся проникнуть в земную атмосферу, уничтожая их в космосе на дальних подступах. Хорошей тактикой может быть сбор как можно большего числа энергетических элементов для усиления своего корабля (выглядят, как маленькие щиты)

Ведение боя:

- скорость — разгоняйте как можно сильнее свой корабль, чем быстрее вы двигаетесь, тем легче избежать вражеской стрельбы;
- быстрая стрельба — направьте на врагов мощную скорострельную пушку и уничтожайте их быстрее;
- боковая стрельба — тех зеленых врагов, которые собираются сбоку вашего корабля, уничтожайте горизонтальной пушкой;
- самонаводящиеся ракеты — важное оружие; выпустите ракету, и она поразит ближайшего атакующего;
- временная защита — можете отдохнуть, ваш корабль неуязвим (ненадолго).

После завершения каждого уровня вы перемещаетесь в следующую оккупированную зону. Атаки становятся более яростными, а враги более сильными — для их уничтожения уже нужно более одного выстрела. Выстрелы врагов смертельны, попадания приводят к потере жизни и дополнительной энергии. Имейте в виду: в конце 5-го уровня надо иметь на борту все оружие, которое можно собрать,

13. Зак. № 283

— там вас ждет огромный вражеский корабль-матка. Уничтожить его непросто!

Управление:

Q — вверх; A — вниз;
O — влево; P — вправо;
M или Space — огонь;
Q — в режиме паузы — конец игры.

STAR DUST



Звездная пыль

1991

Это космическая стрелялка. Вы должны уничтожить звездную базу противника, его истребителей-перехватчиков.

Управление — от Kempston-джойстика или клавиатуры. Чтобы выбрать Kempston-джойстик, надо сначала установить указатель-звездолет в меню на соответствующую надпись клавишами A и Q и нажать M.

STAR RAIDERS 2



Звездные рейнджеры 2

Atari, 1987

Игра органично объединяет в себе несколько игровых жанров. В этой игре вы можете проявить себя как стратег в планировании операций, предотвращающих захват вашей звездной системы или как пилот боевого космического корабля в схватках с эскадрами кораблей захватчиков.

Боевые действия ведутся как в открытом космосе в двух звездных системах: вашей Celos и вражеской Procyon, — так и над поверхностями планет, на которые высадились вражеские корабли. В вашей звездной системе вокруг центрального светила вращаются три планеты, одна из которых имеет спутник. Все планеты и спутник заселены, и основное население сконцентрировано в городах. Уничтожение городов является главной целью захватчиков.

В вашей звездной системе находятся также несколько космических станций, на которых отремонтируют ваш корабль, дозаправят его горючим и боеприпасами.

Враги. Они прилетают из своей звездной системы. Их корабли никогда не появляются в одиночку, они все время летают эскадрами. В состав эскадры входит несколько флайеров (иногда их число больше дюжины), два или три крейсера и один флагманский корабль.

Флайер имеет легкое вооружение и может быть сбит единственным попаданием, но флайеры нападают сразу вдвоем или втроем, так что неопытному пилоту будет поначалу очень жарко. При уничтожении всех флайеров в эскадре противника наступает черед мощных и опасных крейсеров. Они имеют очень мощное вооружение и могут быть поражены одним или несколькими попаданиями бомб. Смена оружия на вашем корабле происходит автоматически, как только на вас нападет крейсер или флагманский корабль. Но космические битвы — это не то, для чего предназначены крейсеры (хотя они очень

маневренны), основная их цель — уничтожение городов на ваших планетах.

Флагманский корабль вооружен гораздо мощнее, чем крейсер, но опасности для ваших планет он не несет. Правда, за уничтожение флагмана вам будет начислена большая сумма очков, но основная ваша цель — защитить города на планетах.

Вражеская эскадра также может атаковать станции. Если врагов вовремя не отогнать от них, то станции могут быть уничтожены, и вы останетесь без баз. На нижнем уровне игры, когда у вас имеется три станции, потеря одной из них не несет больших неудобств, но на более высоком уровне это может обернуться для вас катастрофой.

Уничтожая вражеские эскадры, невозможно добиться победы, так как из вражеской звездной системы в вашу будут лететь все новые и новые экспедиции. Чтобы одержать полную победу над врагом, нужно уничтожить его базы. Базы врага находятся на трех планетах его звездной системы. Уничтожить базу противника можно метким попаданием атомной бомбы. Для включения системы бомбометания при полете над поверхностью планеты необходимо нажать клавишу **W**. Тогда внизу обзорного экрана появится прицел для бомбометания. При приближении к базе на малой скорости нужно подвести ее изображение под прицел и нажать **огонь**. За один заход невозможно уничтожить все базы противника, так как у вас ограничен запас бомб. Так что придется возвращаться на станцию для пополнения боезапаса.

Запуск игры. После загрузки программа предложит вам выбрать тип джойстика и игровой уровень от 1 до 3. После нажатия **S.Shift** вы приступаете непосредственно к игре.

После запуска игры ваш корабль находится на одной из планет своей звездной системы. Он сразу же будет атакован вражескими флайерами, но это лишь разведчики врага, и никакой опасности для городов они не представляют. Поэтому вы можете сразу отлететь от планеты, нажав **Space**, выбрать курс и затем нажать клавишу **огонь**. Теперь, в более спокойной обстановке, можете внимательно рассмотреть находящееся на экране вашего дисплея изображение.

Экран. Весь экран можно условно разделить на две части. В верхней, меньшей его части, расположена приборная доска вашего корабля. На ней находится несколько индикаторов, показывающих состояние систем.

В левой верхней части расположен индикатор энергии, чуть ниже его расположено два ряда прямоугольных меток — это счетчик атомных бомб, имеющихся в вашем распоряжении. Ниже этого счетчика находятся три индикатора, показывающих, какое оружие в данное время задействовано.

В центре приборной доски находится экран радара, который позволит ориентироваться в сложной обстановке боя. Если нажать клавишу **T**, то изображение на нем сменится изображением вашего корабля, на котором условными метками будут указаны системы, пострадавшие от вражеского огня. Если контур корабля на экране радара обнесен точками, это значит, что включено защитное поле. В местах, где поле пробито огнем вражеских кораблей, точки отсутствуют или мигают.

По обе стороны экрана радара находятся две вертикальные шкалы, показывающие температуру лазеров, ниже расположен счетчик очков, заработанных вами.

Остальная информация на приборной доске не несет большой смысловой нагрузки.

Ниже приборной доски расположен экран вашего корабля, на котором и отображается окружающая обстановка. Между экраном и приборной панелью находится информационная строка, на ней в ходе игры будут появляться сообщения о различных действиях врага и о критическом уровне энергии вашего корабля.

Если во время игры нажать клавишу **Space**, то на экране корабля будет спроецирована карта звездной системы, в которой он находится. При этом внизу экрана расположена информация о планете, на которую вы направили указатель гиперперехода или на которой вы находитесь.

Управление. Управление кораблем не очень сложное и осуществляется с помощью выбранного вами джойстика. При полете над поверхностью планеты движением ручки джойстика вверх-вниз регулируется скорость вашего корабля. Управляющие клавиши:

S — вкл./выкл. защитного поля;
W — переключение стрельбы лазером на бомбометание;
T — переключение экрана радара на индицирование состояния систем корабля.

Мигающие метки означают повреждения:

1 — в лазерах;
2 — в ионной пушке;
3 — в системе бомбометания;
4 — в машине.

При повторном нажатии T включается радар.

Клавиша P служит для временного останова игры.

Клавиша C.Shift заканчивает игру и выводит на экран заставку.

Для гиперперехода необходимо вывести на экран карту звездной системы, в которой вы находитесь, и, манипулируя джойстиком, нужно установить указатель гиперперехода на любой объект в этой системе. Если после этого нажать **огонь**, то переход будет сделан туда, куда вы указали.

Перелет в другую звездную систему можно осуществить, предварительно установив указатель гиперперехода на ее символьное изображение в углу карты и нажав клавишу **огонь**.

Энергия. Энергия расходуется на поддержание защитного поля во время обстрела вашего корабля вражеским и во время гиперперехода. При полном расходе запаса энергии корабль погибает.

Теперь несколько советов, которые могут быть вам полезны.

Старайтесь не допустить высадки вражеской эскадры на планету в вашей системе, так как сразу после этого крейсеры начнут уничтожать города, да и сбить крейсер над планетой значительно сложнее.

Не старайтесь полностью уничтожать эскадру в космосе. Достаточно уничтожить все крейсеры. Флагманский корабль, оказавшись в одиночестве, не представляет серьезной угрозы, а схватка с таким мощным кораблем после боя с крейсерами, когда в вашем корабле мало энергии, может оказаться роковой.

При нападении на станцию вражеской эскадры ее изображение на карте начинает мигать, и вам нужно спешить к ней на выручку. Но если у вас есть более срочные дела, например, уничтожение высадившихся на планету врагов, то разборку с врагами, напавшими на станцию, можно отложить. Некоторое время станция может продержаться сама. Однако следует помнить, что на более высоких уровнях игры это время значительно сокращается, да и станций там меньше (на третьем уровне всего одна). Так что рисковать не советуем.

Из этой войны вы выйдете победителем, если уничтожите все базы противника и все эскадры вражеских кораблей. Но при этом у вас должен остаться хотя бы один город на любой из планет. Если же враги уничтожат все ваши города, то это будет поражением. Естественно, вам будет засчитано поражение, если враги смогут сбить ваш корабль. На первых порах это и будет происходить чаще всего, но, потренировавшись и накопив боевой опыт, вы станете серьезным препятствием на пути космических агрессоров.

ZX-Ревю, 1-2, 1992

STALINGRAD



Сталинград

CCS, 1989

Игра представляет собой дальнейшее развитие игры Overlord. Таким образом, фирма создала модели двух важнейших сражений второй мировой войны, переломивших ее ход на Западе и Востоке. Однако, если в Overlord вы управляли войсками союзников, то в Starlingrad вам предлагается управление немецкими войсками.

В игре реализованы такие возможности, как снабжение войск, корпусная организация армий, раздельное управление дивизиями. Боевые действия зависят от многих факторов (морального состояния войск, системы коммуникаций, рельефа местности и т. д.).

Вы начинаете игру на позициях, примерно соответствующих линии фронта в июле 1942 г. В вашем распоряжении 6 армий, одна из них в резерве — 3-я румынская (настроения в ней пониже, чем в немецких армиях). 11-я армия находится в Крыму. Вам противостоят слабо вооруженные и плохо оснащенные советские армии 1-го эшелона. Они пытаются перейти в наступление, но быстро терпят поражение. Этот этап вообще достаточно прост: вы действуете вблизи баз снабжения, настроения в войсках высокие. Главная ударная сила в игре — танковые дивизии, у вас они сведены в 2 танковые армии. Используйте их для быстрой победы. Попав хотя бы одной дивизией на Таманский полуостров, вы активизируете свою 11-ю армию: здесь высаживаются три ее дивизии.

Однако кончается лето, начинается распутица, линии ваших коммуникаций растягиваются, вам приходится прикладывать все большие усилия при овладении новыми пунктами для организации баз снабжения. Численность ваших войск сократилась, а выделяемые верховным командованием пополнения скудны. Настроение в войсках падает. А тем временем из глубины Советского Союза подходят и разворачиваются свежие и хорошо оснащенные армии, имеющие большое количество танков и мотопехоты. (Обратите внимание на стрелки на краях карты военных действий: они обозначают полосы, в которых происходит это выдвижение). Теперь все далеко не так просто!

Управление игрой. После загрузки программа запрашивает уровень сложности, предлагает загрузить отложенную партию. После этого вы видите карту с расположением войск. Карту можно прокручивать клавишами курсора. В нижней части экрана находятся сменяющие друг друга меню.

Каждый ход состоит из 2-х этапов: отдания приказов и собственно перемещения войск. В начале каждого хода программа предлагает

записать ситуацию (SAVE GAME — S), отдать приказы (ARMY ORDERS — A) и перейти к их исполнению (MOVEMENT — O).

Ваши армии состоят из 3-х родов войск: пехоты, мотопехоты, танков. (Каждый последующий сильнее и маневреннее предыдущего). Аналогична структура советских войск, хотя символы, обозначающие род войск, различны.

Обратите внимание на символы с 4 стрелками. Это — базы снабжения. Они могут располагаться лишь в населенных пунктах, являющихся узлами дорог. По мере продвижения ваши войска будут опираться на сеть этих баз. База появляется в очередном занятом вами пункте, когда он оказывается у вас в тылу.

Нажав в главном меню A, вы попадаете в меню принятия решений. Здесь вы можете отдать приказы (ORDERS — O), просмотреть состояние сил обоех сторон (DETAIL — D) и их расположение (TERRAIN — T). Каждой армии соответствует цифровая клавиша, с помощью которой вы к этой армии обращаетесь. Перейдя в режим отдачи приказов, вы отдаете приказ выбранной армии, указывая ей рубеж, который она должна занять, и характер действий (наступление — ATTACK — A, оборона — DEFEND — D).

Большинство ваших армий, кроме 2-й и 11-й, включает в себя 6 дивизий, сведенных в 2 корпуса (3 дивизии в каждом), 2-я и 11-я армии состоят из одного корпуса каждая. Вы указываете последовательно положение центра, правого и левого флангов сначала одного, затем другого корпуса армии. Дивизии при этом помечаются символами X, R, L — то есть центр, правый и левый фланги корпуса. Таким образом, вы можете указать желаемое место для каждой дивизии, что, по сравнению с Overlord, большое удобство. Заданный рубеж может быть достаточно далеким; соединение будет выполнять свою задачу, решая тактические вопросы с определенной долей самостоятельности. Однако, если оно подверглось удару противника и стало откатываться назад, приказ (если вы не отменяете его) лучше продублировать.

В режиме DETAIL вы можете просмотреть численность войск обеих сторон. Вы увидите настроение своих частей:

EXLT	— превосходное;	V.G.	— очень хорошее;
GOOD	— хорошее;	FAIR	— благоприятное;
POOR	— ухудшенное;	LOW	— низкое;
ABYS	— отчаяние.		

От настроения зависит эффективность ваших войск, их потери. В режиме TERRAIN программа выделит расположение выбранной вами армии. Ее дивизии закрашиваются одноцветными квадратиками без всяких надписей, что доставляет большое неудобство, поэтому этим режимом лучше не пользоваться. Выбравшись из младших меню в главное посредством многократных нажатий E, вы можете привести войска в движение, нажав O (MOVEMENT). Программа поочередно показывает движение и нанесение ударов обеими сторонами (удары наносят, разумеется, только наступающие части). Вы видите потери, которые несут сражающиеся дивизии, в процентах. Между действиями немецких и советских войск вам предлагается пополнить свои части. В рамке-меню, где-то в районе Азовского моря, перемещая указатель клавишами P, Q, вы выбираете очередную пополняемую армию, нажимая A. Если армия отрезана от баз снабжения, доступа к ней нет. Затем — род войск пополнения (фиксация — T) и его

численность (SET VALUE — V). В этом меню вы видите размеры имеющихся у вас резервов:

ARM — танки;
MECH — мотопехота;
INF — пехота.

На протяжении нескольких первых ходов пополнения вам не выделяются.

В ходе боевых действий некоторые дивизии не просто несут потери, но исчезают совсем: они могут быть расформированы (Unit disband) или разгромлены (Unit routs). Остатки расформированной дивизии пополняют другие дивизии армии. Вместо исчезнувших дивизий можно сформировать новые из пополнения любого рода войск. Таким образом, в состав пехотных армий можно включить танковые и мотопехотные дивизии, и наоборот (но не стоит распылять силы).

Формирование новой дивизии произойдет, если передать армии большое пополнение — 100 или 200.

Армия не может превзойти свои первоначальные размеры: она не может включать больше шести дивизий, а дивизия не может иметь более 100% состава.

Когда все ваши резервы будут исчерпаны, программа выдаст вам свое заключение о том, кто же победил, об устойчивости победы, и сообщит количество оставшихся в живых в результате ваших действий с обеих сторон. Заключение вполне может не оправдаться, вы можете продолжить игру, ответив Y на соответствующий вопрос. Правда, игра с каждым ходом будет напоминать эндшпиль шахматной партии, когда на доске остается по 2-3 фигуры.

Некоторые детали. Пусть вас не удивляет, что последние советские армии первого эшелона стремительно расформировываются, выйдя из соприкосновения с вами. Они очищают место для вступления на сцену 2-го эшелона, вливаясь в его дивизии.

Обратите внимание на то, что программа перемещает армии последовательно, по их расположению с севера на юг вдоль линии фронта. Поскольку порядки одной армии плохо проницаемы для другой, это правило стоит учитывать, если вы не хотите, чтоб ваши войска перепутались.

Компьютер скрывает расположение своих частей, не находящихся в контакте с вашими. Но если вы вызовете данные о них в режиме DETAIL или TERRAIN, он прокрутит карту и укажет приблизительный район их расположения, хотя, конечно, цветом их не выделит.

Следите за целостностью своих коммуникаций. Снабжение армии может быть прервано по нескольким причинам; она далеко оторвалась от своих баз снабжения, советские войска совершили рейд по вашим тылам (нередко компьютер направляет в ваш тыл танковые бригады), наконец, вы сдали свою базу при отходе. Лишившись снабжения, армия сразу теряет в эффективности: падают маневренность, настроение в войсках, растут потери, и их нечем восполнять. Для разгрома такой армии достаточно нескольких ходов. Чтобы восстановить снабжение, надо заново создать всю систему коммуникаций, для чего армия должна вплотную подойти к любой базе снабжения. Нередко приходится довольно долго отступать.

Уровни сложности игры. В начале игры программа предлагает выбрать уровень сложности (ENTER GAME LEVEL). Их три :(1-3). Принципиальных различий между ними нет, но из-за многочисленных мелких сложностей игра на 3-м уровне значительно сложнее.

Выгрузка файлов на ленту. Игра достаточно продолжительна, полный ее цикл длится около 8 часов, поэтому вам наверняка придется записывать партию на ленту, и не один раз. Программа предлагает делать это в начале каждого хода. Перед выдачей информации на магнитофон выдается предупреждение (Press any key). Записываемый файл имеет длину более 16 килобайт, в нем сохраняется не только положение войск, но и отданные вами приказы.

Должен предупредить об одной детали. Бывает, что программа выводит сообщение UNIT DISBAND уже после записи партии. Например, на компьютере «Балтик» в этом случае записанный файл оказывается сбойным, после его загрузки игра «виснет». Приходится дожидаться следующего хода и записывать партию заново.

Программа предлагает загрузить отложенную партию только один раз в начале игры после ввода уровня сложности.

Stalingrad принадлежит к тем немногим играм, которые не могут быть запущены заново без перезагрузки из-за большого объема информации, характеризующей ситуацию. Поэтому нельзя прерывать неудачную партию иначе, как только перезагрузив программу. По достижении победы одной из сторон программа тоже предлагает считать себя заново с ленты.

ZX-Ревю N 1,2 1992

STARQUAKE



Мерцающая звезда — **Bubblebus**

В этой игре мы управляем роботом по имени Блоб, который должен забрать и перенести к центру «дырчатой» планеты различные предметы: пакеты с амуницией, платформы, с помощью которых Блоб может подниматься наверх, дополнительную энергию и премии в виде еще одной «жизни после смерти». Кроме того, в пещерах разбросаны ключи, карты с кодами (которые служат для открывания секретных дверей), универсальные отмычки, маленькие мостики, помогающие проходить над пропастями, пирамиды (которые можно менять на другие предметы), а также ракетный рюкзак, с помощью которого можно летать (что очень удобно, однако делает невозможным подбирание других предметов).

Лабиринт весьма большой (512 комнат) и поделен на несколько секретов. В каждом из них находится станция телепортации, ускоряющая передвижение, однако нужно знать название нужного сектора лабиринта.

Выполнение задания было бы простым, если бы не встречающиеся на каждом шагу крохотные чудовища, весьма вредные, и столкновение с ними уменьшает силы Блоба. Начальное количество жизней очень мало, и даже найденные дополнительные жизни не гарантируют выполнения задания. Так как нам небезразлична судьба галактики, то постараемся помочь Блобу. Вписанный оператор POKE 50274,0 приводит к тому, что программа «не замечает» ошибок.

Прохождение каждый раз всех станций телепортации — занятие довольно трудоемкое, поэтому для облегчения этого процесса приводятся названия станций: ULTRA; AMANA; IRAGE; RAMIX; TULSA; QUAKE; ALGOL;VEROX.

Управление. Игра имеет полный выбор управления, в том числе предусмотрена и возможность назначения клавиш.

Стандарт игры:

C — влево; **P** — вправо;
A — вниз (или постановка на место платформы);
O — вверх (или подбор предметов);
M — стрельба; **Break** — приостановить игру.

STORM



Шторм

Mastertronic

После загрузки программы нажмите клавиши 1 или 2 для определения числа играющих.

Злой колдун, Уна Кам, похитил прекрасную Карину, жену принца Шторма, и заточил ее в подземное логово, пока он занят поисками страны, на которую нужно нагнать страх. Шторм заручился поддержкой своего старого друга, Агравейна Бессмертного, волшебника, который знает, где находится логово Уны и его секреты.

Агравейн захватил Шторма с собой на западную окраину страны, показал ему окно в заброшенном монастыре, которое выходит в другое измерение.

«Жилище Уны расположено в подвале монастыря» — объясняет Агравейн. — «Ты можешь увидеть его сквозь настил на полу вот здесь». Было решено, что Агравейн пойдет один как более опытный в вопросах магии и колдовства.

Управление:

X — влево;
C — вправо;
Z — вперед;
A — огонь;
Caps — использование инвентаря;
U — использование маски.

При использовании джойстика:

вверх-вниз — поворот;
влево-вправо — вперед.

Монстры могут быть временно уничтожены стрельбой по ним или бросанием в них магической маски.

Пища: батон, окорок, вино. Питание способствует повышению жизненных сил. Бутылка с буквой Е содержит восстановительные вещества. Для открытия двери в лабораторию колдуна необходимо собрать три вертела со змеями. Используйте амулеты или инвентарь для уничтожения монстров. Освещение подвала пробивается сквозь разбитые щели пола.

При игре вдвоем — Шторм помогает Агравнйну.

Управление:

N — влево; **M** — вправо; **L** — вперед; **P** — огонь;
Enter — использование амулета.

STREET FIGHTER



Уличная драка Go!

Игра состоит из 5 частей. Задание простое — необходимо победить противника. Он выглядит по-разному для каждого места, где будет идти борьба. Достигнуть конца уровня вы сможете только после победы в трех раундах. Раунд выигрывает тот, кто сохранит энергию или тот, кто затратит меньше времени.

Если играете на время, оружием служат руки и техника, приближенная к той, которая используется в игре The Way Of The Exploding Fist. В процессе игры можно отнимать выпавшее из рук неприятеля оружие. Когда управитесь со своим противником, вы окажетесь перед серьезным испытанием — грудой кирпичей, которую нужно разбить. Над головой — указатель колеблющейся энергии. Нажатием **удар** указатель блокируется, и можно сразу подсчитать, сколько кирпичей можно разбить с этим значением энергии.

STREET GANG FOOTBALL



Футбол уличной шайки Code Masters

Оба игрока управляют членами банды из южного Бронкса, которые встретились в пустынном месте, чтобы подраться (а может быть, сыграть в футбол). Однако это не совсем привычный футбол, это скорее игра без правил, в которой за каждый толчок или неправильно забитый гол следует удар в морду. Однако так просто морду не бьют. Обычно все начинается так: один из пацанов кричит: «Гол!» (Около него появляется надпись — прямая речь). Остальные 10 мальчишек орут, в ответ тоже вылетают слова: «Не было! Было! А в морду! Сам получишь!» (Около них тоже появляются надписи).

Если хочешь выиграть драку, надо быстро двигать джойстиком, чтобы твой уровень энергии повышался, а у соперника — понижался. Проигрывает тот, чей энергетический уровень первым достигнет нуля.

STREET HAWK



Ocean

Вас зовут Джесси Макс, вы — полицейский, способный испытатель. Поэтому именно вам доверили испытание сверхсекретного мотоцикла Street Hawk. С его помощью вы должны выследить и уничтожить банду преступников.

На первом этапе вы преследуете и уничтожаете автомобили «XR-3», в которых сидят гангстеры. При этом внимательно смотрите по сторонам. Спрятавшиеся снайперы смертельно опасны. Не застрелите обычных граждан. Если это случится, полиция бросится за вами в погоню.

В свое время вам сообщат об ограблении. Надо действовать быстро, чтобы застать и уничтожить негодяев на месте преступления.

В следующей сцене вашей целью будет большой черный «Седан».

И, наконец, главное событие — погоня за «Порше», в котором сидит главарь банды.

<u>Управление</u> может осуществляться джойстиком или с клавиатуры.

Клавиши могут быть заданы:

LEFT	— влево;	RIGHT	— вправо;
ACCELERATION	— газ;	BRAKE	— тормоз;
FIRE	— огонь;	JUMP	— прыжок;
TURBO	— турбо.		

Режим «турбо». При нажатии клавиши турбо мотоцикл развивает максимальную скорость и, если дорога впереди свободна, переходит на гипертягу. Режим действует, только пока нажата клавиша турбо.

Приборная панель. На приборной панели имеются указатели температуры двигателя, запаса топлива, гипертяги, повреждений, лазера, а также экран локатора.

STRIKE FORCE COBRA



Piranha

Злой гений хочет взорвать планету. Вы должны остановить его. Необходимо открыть массу запертых комнат, найти множество компьютерных кодов и выпустить на свободу заложников.

Ваша первая задача — выбрать четырех коммандос, исходя из целей решаемой задачи, по вашему усмотрению. Вы можете переключаться между членами вашего отряда во время игры в любой момент, исходя из эффективности их работы, в то время как они находятся в различных частях крепости. В крепости огромное число различных комнат, которые содержат контрольные механизмы дверей, открывающиеся запорами в различных секциях крепости и, возможно, открытие одного запора заблокирует кого-то из членов вашего отряда в остальных частях крепости.

В крепости существует множество предметов различного вида: круглых, квадратных, гексогональных. Большинство из них атакуют вас. Некоторые нападения несущественны, но другие очень опасны. Припадая к земле, можно избежать губительного огня. Запомните, что ваши герои могут устать и им потребуется отдых.

STRIP POKER 2



Стрип-покер 2

Программа состоит из традиционного загрузчика, основного блока с заставкой, на которой вы увидите ваших будущих соперниц по игре в покер, и загрузчика двух последующих блоков. После того как загрузится основной блок, вам надо подождать загрузки первого игрового блока. О его загрузке сообщают надписи: с 23 по 1 BLOKLEFT, а в конце загрузки надпись: STOP TAPE AND PRESS SPACE. После того как вы нажмете эту клавишу или 0, появится изображение женщины, а в низу экрана пойдет надпись, сообщающая о том, что ее зовут Донна и она страстно желает поиграть с вами в стрип-покер.

Теперь поговорим о самом покере. Он традиционен, но несколько упрощен. Немного о правилах этой игры. Вам сдается 5 карт, и, в зависимости от сданных вам карт, вы делаете ставки, пропускаете ход, заменяете ставки или пасуете. Младшая карта 2, старшая — туз (A), валет — (J), дама — (Q), король — (K). Для того чтобы спорить с Донной, необходимо иметь определенную комбинацию карт. Далее они перечисляются в порядке возрастания их веса:

Пара — две одинаковые карты (например 5 и 5);
Тройка — три одинаковые карты;

Каре — последовательность карт по возрастанию (2, 3, 4, 5, 6);
Флеш — пять карт одинаковой масти.

Управление игрой осуществляется курсорными клавишами, фиксация выбранного режима клавиши 0 или Space.

После того как Донна вам представится, еще раз нажмите 0, и вы увидите в нижней части экрана игровое поле. Донна сдаст вам карты, а в левом углу экрана появится сообщение о количестве денег у вас, у Донны и в банке:

PLAYER-& 100 — это вы;
POT-& 0 — это банк;
DONNA-& 100 — это Донна.

Слева же, в зависимости от того, сыграла Донна пропуск хода или поспорила с вами, появится одно маленькое меню:

RASE — спорю на ...;
CALL — меняю карты;
PASS — пас;
BET — ставлю;
SEARTING — пропускаю ход;
DONE — пас.

Выбранный вами «режим» мерцает, его можно изменить клавишами 5, 6, 7, 8 или подтвердить 0. Появляется меню 3. Выбор количества фунтов, которые вы хотите поставить.

Надо внимательно следить за сообщениями, которые в процессе игры будут появляться над вашими картами: сколько ставит Донна, сколько карт она меняет...

Выше был изложен тот минимум, который необходим для понимания азов игры. Этого вам должно быть достаточно, чтобы научиться играть. А теперь рассмотрим главное меню:

1. Продолжение игры в режиме 1 — вы всегда выходите после выигранной партии. Исключение составляют лишь два варианта: вы полностью раздели противника или раздели вас;

2. Просмотр картинки полностью — в режиме 2; нажав 0, вы просмотрите полную картинку, не прикрытую в нижней части экрана игровым полем;

3. Игра с начала — в режиме 3 вы возвращаетесь в исходное состояние. У вас 100 очков;

4. Режим 4 следует использовать после того, как вы полностью разденете Донну и захотите загрузить следующий блок с другой девочкой — Самантой;

5. Выход из игры — режим 5 — сброс программы!

Ваша задача в игре — выиграть, в сумме, 500 фунтов. Как только вы выиграете очередные 100 очков, Донна заложит какую-либо часть своего туалета. За следующие 100 очков, выигранные вами, вы увидите свою соперницу уже без этой принадлежности. Если проигрываете вы, то Донна снимает ваши вещи.

STUNT CAR RACER

★★★★★

Автогонщик-каскадер — Micro Style, 1988

Скажите, кого из вас оставляли спокойным головокружительные автомобильные трюки, без которых просто уже не представить современные приключенческие фильмы? Чьё сердце не начинало биться быстрее, когда в пылу погони машины проносились по самой кромке обрыва или по воле водителя взмывали в воздух и, перелетев через очередное препятствие, продолжали свой отчаянный путь?

Хотели бы вы совершить нечто подобное или даже большее? Запускайте программу, и вы окажетесь участником совершенно фантастических гонок в компании таких крутых парней, как Большой Эд, Прыгающий Джек, Горячий Род и еще восьми других, носящих не менее экзотические имена.

Впереди у вас четыре этапа соревнований и бесконечное число тренировок на восьми невероятно сложных трассах:

Маленький склон — LITTLE RAMP;
Горбатая спина — HUMP BACK;
Шагающие камни — STEPPING STONES;
Большой склон — BIG RAMP;
Высокий прыжок — HIGH JUMP;
Качающееся побережье — ROLLER COASTER;
Прыжок с трамплина — SKY JUMP;
Разводной мост — DRAW BRIDGE.

Но не спешите сразу начинать гоночный сезон. Трассы соревнований настолько фантастичны, настолько насыщены каскадерскими трюками и столь опасны, что в реальной жизни не имеют аналогов, и без подготовки вряд ли кому-то удастся пройти хоть одну из них. Потому-то авторы программы предусмотрели для вас режим тренировки (PRACTICE), позволяющий в одиночку пройти три круга по любой из трасс. Начинать советуем с трасс четвертого раздела (DIVISION 4): они самые простые, и каждый гоночный сезон начинается именно с них.

Перед стартом компьютер обязательно покажет вам предстоящий путь, а при желании, позволит рассмотреть его с любой из четырех сторон. И рассматривать там есть что: узкие дороги проложены по верху высоких, извилистых и ужасно горбатых стен, а зияющие провалы прекрасно дополняют эту жутковатую картину. По такому пути не то что нестись сломя голову на гоночной машине, а и идти пешком не каждый рискнет...

Но нажата кнопка **огонь**, стропы подъемного крана подняли машину в воздух,и пути назад нет!

В случае падения с трассы вашу машину вновь поднимут наверх, но драгоценные секунды гонки будут потеряны, а наверстать их очень и очень непросто, кроме того, повреждения автомобиля могут быть настолько серьезны, что вы просто не сможете продолжать соревнования. Поэтому будьте предельно внимательны и в меру осторожны, именно в меру, так как чрезмерная осторожность тоже может погубить все дело: слишком малая скорость рано или поздно не позволит машине сделать хороший прыжок, и она неминуемо рухнет между «зубцами» трассы, лишив вас возможности продолжать путь.

Программа использует великолепную трехмерную графику, снабжена звуковыми эффектами и имеет развитую систему пользовательского меню, обеспечивающую не только удобство управления, но и возможность сохранения на пленке текущего состояния игры. Последнее будет иметь большое значение, когда, вволю натренировавшись, вы рискнете открыть гоночный сезон. Но, начав соревнования, не будьте слишком безрассудны: перед каждым новым этапом советуем организовать серию тренировок на трассах будущих гонок. Учтите, ваши соперники всегда в прекрасной форме, и победить их ох как не просто, а проигравшие выбывают — таков жестокий, но справедливый закон игры.

Управление игрой возможно от клавиатуры (клавиши **O, P, S, X, M** или назначаемые) или джойстика (Sinclair или Kempston), причем назначается оно только один раз — после окончания загрузки. Кроме того, при любом способе управления используются клавиши:

C.Shift/BS — включение паузы;
Enter — выключение паузы.

"Питер", В. Овечкин

STUNTBIKE SIMULATOR

Езда на мотоцикле

В этой игре, кроме обычной езды на мотоцикле, вам придется совершать массу акробатических трюков, а также внимательно следить за предметами на дороге. Когда вам надоест «умирать» на одном и том же уровне, можете сделать так: начните игру и, когда на экране появятся мотоцикл и Глайдер, нажмите клавиши **O/Break/Enter** — уровень автоматически закончится.

STUNTMAN

Захватывающее ралли на машине. Вы видите все происходящее сверху, как бы с вертолета. У вас есть возможность стрелять, но надо спасаться от мин, которые разбросаны по всему пути. Когда вы доедите до речки, ее надо перепрыгнуть, воспользовавшись трамплином. Если за заданное время вы дойдите до финиша, то перейдете на второй уровень, где будут лодки и новые приключения.

Управление — стандартный набор.

SUBBOTEO FOOTBALL



Игрушечный футбол

Игрушечный футбол. Задача та же, что и в настоящем: забить мяч в ворота. Чтобы переместить игрока, надо сначала выбрать его, определить направление его движения и скорость бега каждой его ноги, что определит траекторию движения футболиста. Вы можете играть вдвоем или против компьютера.

Управление — клавиатура или джойстик.

SUNSHINE

Солнечный свет

Несколько лет назад человек передал в далекий космос радиосигналы с надеждой обнаружить братьев по разуму. Однако эти сигналы были перехвачены вругенами — расой, которая намеревается управлять вселенной.

Ваш космический истребитель может перемещаться в космическом пространстве, расстреливать вражеские корабли и даже, если вам это удастся, уничтожить их центральный корабль X-2-0.

Для начала вы должны вступить в бой с истребителем вругенов. Ваш корабль вооружен лазерной пушкой, прицеливание которой осуществляется через крестик, расположенный первоначально в центре экрана. Вражеские корабли начнут перемещаться то влево, то вправо прямо перед вами. Остерегайтесь их разворота.

В этом случае они начинают атаковать и могут направлять ваш огонь в обратную сторону. Это будет продолжаться шесть минут, и только после этого вы проникнете сквозь вражескую оборону. Если вы не истощили свои энергетические ресурсы, то можете высадиться на ближайшей планете для ремонта. Если энергия еще есть, то вы имеете возможность вернуться на свою базу за новым кораблем.

Теперь займемся системой управления вашим истребителем. Восемь клавиш управляют движением вашего корабля:

G — влево; L — вправо;
J — вверх; H — вверх/влево;
K — вверх/вправо; N — вниз;
B — вниз/влево; M — вниз/вправо.

Клавиша F управляет огнем вашей пушки.

Правила первого этапа. Точками отмечаются расстрелянные вражеские корабли (UFO). Вы не должны доводить дело до полного истощения энергии, не то ваша задача на этом будет закончена. С целью более экономного расхода энергии используйте клавиши:

1 — стрельба; 2 — удар по врагу;
3 — переход к скорострельной стрельбе.

Переход к скорострельному огню будет эффективнее при нажатии клавиши U. Таких переходов может быть только пять, а использовать их целесообразно в том случае, если вы атакуете сразу несколько истребителей, которые вы не можете уничтожить другим образом.

Правила второго этапа. Если вы выжили на первом этапе, то ваш корабль может приземлиться на ближайшей вражеской базе, затем продолжить путь вашего десанта.

У вругенов осталось еще немало сил: истребители и бронированные роботы. От них вам и надо защищаться. Снова вам надо продержаться шесть минут. Роботы будут появляться в виде фигур зеленого цвета, а по мере их приближения будут меняться их рост и окраска. Цвета в этом случае показывают удаленность роботов от вас. Эту удаленность вам надо правильно оценить, а затем нанести удар.

Клавиши 1, 2, 3 управляют дальнобойностью, причем клавиша 3 ее увеличивает, а 1 — сокращает. Когда робот становится красным, он начинает стрелять в вас. Вражеские истребители, если они достигли верхней части экрана, тоже начинают атаковать, открывая огонь. Все истребители могут быть уничтожены без выбора дальнобойности вашего оружия.

Правила третьего этапа. Если ваш корабль выжил, но поврежден, то он может быть отремонтирован. Затем вы должны осуществить атаку главного вражеского корабля X-2-0. Вам нужно продвигаться вдоль канала. Этот канал приведет вас к ядерной сердцевине в корпусе X-2-0. На это продвижение вам дается еще шесть минут. В течение этого времени вы должны будете уворачиваться от снарядов, посылаемых в вашу сторону. Сколько времени у вас еще в запасе — указывается цветом вашего корабля. Если вы достигли своей цели (сердцевины X-2-0), то компьютер будет вести вас последние несколько сот метров.

Помните: вы потеряете жизнь, если со всего маху врежетесь в X-2-0. У самой цели будут поданы сигналы тревоги и вспыхнут красные стрелы. Теперь у вас осталось очень мало времени, в течение которого вы можете выпустить нейтронную торпеду.

SUPER DRAGON SLAYER



Супер-убийца драконов — Code Masters, 1989

Цель игры — убить коварного дракона и спасти принцессу Дафну. Вы можете ходить, стрелять, лазать по деревьям. По дороге вам будут мешать злые чудовища, их надо убивать, а если это не получается — избегать прямого столкновения с ними. Путь вам будут преграждать глубокие ручьи и прочие опасности. Но вы должны победить: вас ждет награда в конце пути.

Управление — от Kempston-джойстика или любых определенных вами клавиш.

SUPERDEFLEX

Суперотклонение — Liamasoft, 1982

Встречайте Сида — завоевателя пространства. Вы будете вести его через 9 трудных уровней Superdeflex.

Нужно научиться управлять движением Сида и направлять его на призы (мишени), чтобы набрать побольше очков. С помощью клавиш M и N можно устанавливать перед ним специальные отражатели, которые изменяют направление его движения под прямым углом.

Все, казалось бы, легко и просто, но... Иногда, например, отражатель, изменив направление движения Сида, вдруг сам переворачивается и начинает отклонять его уже в другую сторону.

Если вы потеряли надежду попасть в приз, не отчаивайтесь: когда вы выставите 10 отражателей подряд и не попадете, программа пришлет подружку Сида Ламу. Она очистит экран и перевести вас на более легкий уровень игры.

Но это еще не все! На высоких уровнях игры вас поджидают и другие неприятности.

Вдруг появляются дополнительные барьеры, и Сид отскакивает от них, как мячик.

Лазеры! Вы услышите, как они стреляют и увидите их огонь. Не попадайтесь на пути их лучей, иначе прощай, Сид! Смотрите внимательней, и вы увидите, куда они целятся.

При каждом «отражении» Сида злодей Град (похожий на чертика) приближается к вашему призу. Если он захватит его или если Сид натолкнется на него, можете попрощаться с Сидом.

Мины! Они изображаются перечеркнутыми крест накрест кружочками. Наткнетесь на любую из них и — баба-а-ах!!!.

Если Сид погибает, на месте его гибели появляется могила, наступать на которую не рекомендуется — лишитесь еще одной жизни.

И еще одна неприятность, которая вам обязательно встретится: Группа Отражателей. Кем они поставлены и куда они отклонят Сида, предсказать невозможно.

В каждом уровне имеется 10 мишеней, и ваша цель — вывести Сида невредимым с 9-го уровня.

Присваиваемый вам рейтинг будет зависеть от того, как далеко вы сумели пройти и сколько времени на это затратили. Десять лучших

результатов вместе с именами рекордсменов будут сохранены в таблице рекордов.

Теперь начинайте игру. Для вас это только развлечение, а для Сида — смерть или слава!

"Питер", В. Овечкин

SWEEVO'S WORLD



Мир Свиво — Gargoyle Games

Свиво — имя робота, созданного для наведения порядка на запущенных планетах. Но робот «не получился», и создатели решили дать ему последний шанс для реабилитации.

Искусственный астероид Фолли, созданный безумным бароном Кнатцем и его женой, населен всевозможными генетическими уродцами. Свиво необходимо проникнуть в самые удаленные уголки этого мира и очистить астероид. Комнаты астероида наполнены различными препятствиями, ловушками и засадами. Свиво не может перескакивать препятствия, а должен находить скрытые подъемники. Но, чтобы использовать эти лифты, надо собирать всякие банки и ботинки на дороге.

Остерегайтесь фруктов, которые разбросаны по комнатам: они очень опасны.

SWITCH BLADE



1991

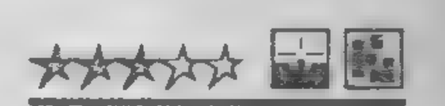
Внимание! При появлении надписи COPYRIGHT... остановите магнитофон на несколько секунд.

Сначала загружается блок с кратким изложением фабулы игры. Вот примерный перевод сопровождающего текста:

«Он спал 10000 лет, и во сне его преследовали кошмары. Но теперь его разбудили. Как только заалел рассвет, его огненный меч потерял силу и распался на части. Тогда свершилось кровопролитие. Они думали, он ушел навсегда, но в подземелье пришел молодой герой Хавок и сказал: «Я герой, последний из рыцарей крови. Я соберу меч и принесу свет».

Управление Kempston-джойстиком, **P** — пауза. Когда вам надоест наблюдать заставку, нажмите кнопку джойстика, и игра начнется.

T. FIGHTER



Самолет-истребитель

Ваш маленький самолетик летит в тылу врага. В воздухе разбросаны шарики с буквами. Нужно собрать несколько таких шариков, чтобы получилось слово. Вас все время атакуют вражеские самолеты.

Управление — джойстик, клавиатура:

Q — влево; **P** — вправо; **Space** — огонь.

TANKS (TANKODROM)



Танки

"Питер", 1992

В далеком холодном Заполярье, за маленьким поселком Луостори, всего в 20 км от границы с Норвегией расположен секретный советский учебный центр по подготовке танкистов. И долгой полярной зимой, и коротким летом, в любую непогоду идет там учеба.

О том, как это происходит, и рассказывает игра Tanks (Tankodrom). Игра включает в себя три независимые части:

1. Курс молодого бойца. Советуем начинать с него.

В этой части можно играть или с компьютером, или вдвоем. Целью игры является победа в 100 учебных боях. При игре с компьютером ваш противник с каждым разом становится сильнее: увеличивает скорость передвижения, число танков и т. д. Обратите внимание на изредка появляющийся мигающий крестик. Кто его захватит, тот выигрывает один бой.

2. Танкодром. Эта часть игры имитирует рельеф реального полигона и имеет целью обучить вас виртуозному владению своей машиной. Чего нет на настоящем танкодроме — так это такого количества мешающих вам танков. Причем, обратите внимание, некоторые из них движутся по своему маршруту, а другие непременно стремятся задавить вас. Двигаться надо вправо с экрана на экран: от вышки через минные поля, через «змейку», минуя плац и ров, выехать на горный участок. Переехав железную дорогу, надо миновать танковый парк (это самое трудное) и, проскочив танковую директрису (что тоже непросто), вернуться к вышке. Тут вы узнаете результаты заезда и получите оценку (3-й, 2-й, 1-й класс или «мастер»). Лучшим временем автора является 2.56.

3. Танковый бой. Это самая объемная и интересная часть игры, обладающая одним существенным недостатком — играть можно только вдвоем. По секретному приказу министров обороны СССР и Норвегии в 1989 году между сторонами состоялись танковые учения. Любыми способами каждому из вас надо проникнуть как можно дальше на территорию противника и захватить его знамя (на последних экранах). Вертящийся шарик наверху указывает, как далеко прорвалась та или иная сторона.

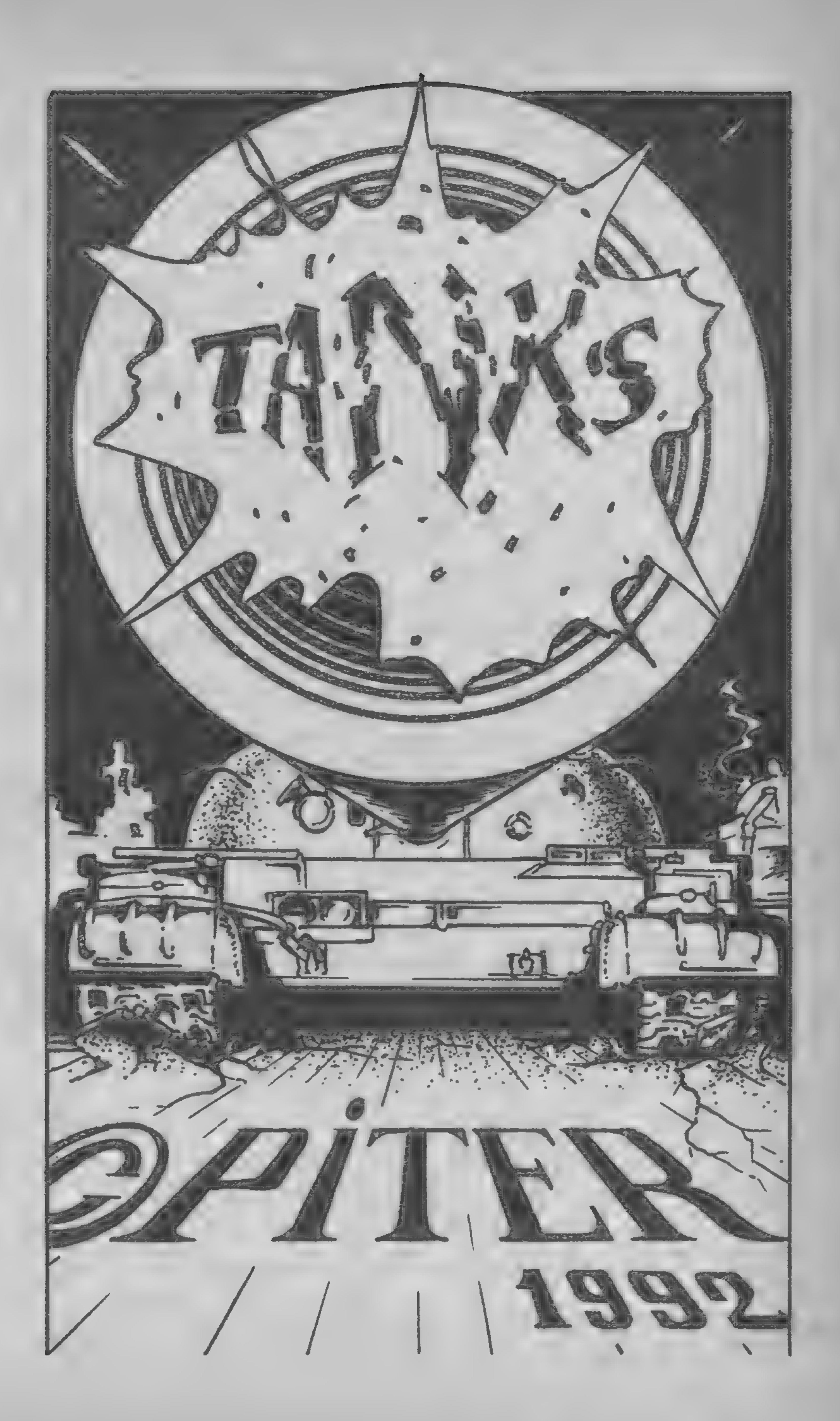
Внимание! Если вы не используете джойстик, то советуем вам не переопределять клавиши.

Используя в главном меню пункт ПРОЧЕЕ, можно менять такие параметры, как дальность и скорость стрельбы (пункт ТИП СНАРЯДОВ), количество снарядов (пункт БОЕЗАПАС) (1-7), время действия (пункты ВРЕМЯ ГОДА и ВРЕМЯ СУТОК влияют на раскраску поля). Можно сменить тип управления (КЛАВИАТУРА/ДЖОЙСТИК), переопределить клавиши, сменить игровое поле (пункт НОВЫЙ ПОЛИГОН) или загрузить его (только для магнитофонной версии).

Когда игра вам надоест, используйте пункт ДЕМОБИЛИЗАЦИЯ.

Управление. По умолчанию:

	1-й игрок (СССР)	2-й игрок (Норвегия)
Вверх	Q	U
Вниз	A	J
Влево	X	8
Вправо	V	0
Огонь	C	9
Выход по	C.Shift/Break	


TANK'S
PITER
1992

Оценки в «Танкодроме»:

Время, мин.	Класс
больше 6	3
5-6	2
4-5	1
меньше 4	Мастер

"Питер", В. Медноногов

TANX



Танк

Ocean

Вы — командир танкового экипажа. Ваш танк оставлен в засаде. По широкому тракту движется большая колонна бронированной техники противника: легкие и тяжелые танки, самоходки и пр. Маневрируя только стволом своей башенной пушки, вы должны уничтожить как можно больше машин врага. Если же вы не будете маневрировать, то вражеские снаряды заклинят башню вашего танка и вы погибнете. Начальный запас снарядов ограничен двадцатью. Если вы хотите увеличить запас снарядов или заменить их на бронебойные, то воспользуйтесь меню, нажав **C**.

После загрузки программы на экране появляется основное меню:

I — инструкция; C — дополнительное меню;
1 — один участник; 2 — большее количество игроков.

В программу заложены следующие управляющие клавиши:

F — поворот влево; T — поворот вправо;
W — поворот вниз; S — поворот вверх;
Y — выстрел; H — остановка в игре;
Space — возврат в игру.

После нажатия I, появляется таблица:

за подбитый в башню движущийся танк.......... 500 очков
в гусеницу.. 200 очков
за уничтожение подбитого танка..................... 200 очков

Если невредимый вражеский танк расчистит себе место, сметая выстрелом подбитый танк, то у вас вычтут 200 очков.

После нажатия **C** в основном меню на экране появляется таблица выбора режима игры:

1 — легкий уровень игры;
2 — игра среднего уровня сложности;
3 — сложный уровень игры;
4 — увеличение количества снарядов до 200;
5 — замена обычных снарядов на бронебойные;
6 — выбор удобных для вас клавиш управления;
7 — тренировочная игра (ваш танк не уничтожается);
R — возврат к основному меню.

Если вы нажали **6**, то удобные вам клавиши выбирайте в такой последовательности:

? — влево; ? — вправо;
? — вверх; ? — вниз;
? — остановка в игре; ? — выстрел.

Если вы нажали 2, то можете выбрать количество играющих от 1 до 6. После набора ответа появляется таблица результатов участников. Для возврата к игре нажмите два раза **Space**.

TAPPER



U.S.Gold

Вам нужно обслуживать гостей в чрезвычайно популярном пивном баре. Самое печальное то, что клиенты (ковбои, панки), на первый взгляд, — люди вполне приличные, однако достаточно агрессивные. Все они хотят только одного — пепси!

Если кто-нибудь из них дойдет до конца стойки и не получит своего стаканчика пепси, их терпение моментально иссякает, и несчастный бармен сам начинает ехать по гладкой поверхности стойки, как какой-нибудь прохладительный напиток. Ваш работодатель не одобряет таких инцидентов, так же, как и не одобряет того, что бьется посуда. Пять упущений влекут за собой увольнение с работы и конец игры. Нужно работать исключительно внимательно.

Это еще не все. Изредка в бар влетает исключительно несимпатичный парень с маской на физиономии. Он подсыпает яд во все кружки с пепси, за исключением одной. Вы должны указать на ту кружку, которую бандит не держал в руках.

TARGET RENEGATE

☆☆☆☆☆

Ренегат-мишень Imagine

Эта игра — продолжение программы Renegade. Программа состоит из 5-ти блоков, которые необходимо последовательно подгружать с ленты по мере прохождения предыдущих.

Игра имеет отличия от своего предшественника. Герой может брать предметы, с помощью которых он защищает свою жизнь. Например, в первой части игры, сбив с ног бандита с кувалдой, вы можете взять ее, подойдя ближе и нажав кнопку джойстика в нейтральном положении. Играя, не забывайте постоянно двигаться по стрелке указателя. Вскоре вы достигнете лифта, и, если банда уничтожена, игра перейдет в автоматический режим и герой окажется на следующем уровне. За каждые 50000 очков вы получаете дополнительную жизнь.

Управление:

1. джойстиком — перемещение во все стороны.
2. с нажатой кнопкой **огонь**:

вверх	— удар в прыжке вверх;
вверх/влево, вверх/вправо	— удар в прыжке;
влево, вправо	— удары руками и оружием;
вниз/влево, вниз/вправо	— добивание противника.

Оружие:

1-й блок — кувалда;
2-й блок — палица (оба предмета надо отнять);
3-й блок — топор на земле;
4-й блок — кий для бильярда.

Меню:

1	— 1 игрок;	**2**	— 2 игрока;
3	— выбор управления;	**4**	— определение клавиш;
5	— включение музыки;		

Нажав клавишу 3, вы сможете выбрать управление:

1 — клавиатура; 2 — Sinclair-джойстик;
3 — Kempston-джойстик.

TASK FORCE

Выполнить задачу

CCS, 1989

Переназначьте клавиши в игре на CRASH — и вы получите бесконечную жизнь. Как по вашему, трудно было до этого додуматься?

TERMINATOR-2



Терминатор-2

Игра создана по сюжету фильма «Terminator-2». Действие начинается в будущем. Землю захватили вражеские киберноидные системы. Им противостоят восставшие земляне, которые стремятся свергнуть захватчиков.

Дела восставших идут неплохо, во многом благодаря мудрому руководству вождя Джона Коннора, поэтому враги решили его уничтожить. Просто пристрелить его не удается, и киберноиды выработали коварный план: они решили послать киберноида (полуробота-получеловека) назад в прошлое, то есть в сегодняшний день, с заданием уничтожить мать Джона — Сару. Фильм заканчивается счастливо: терминатора уничтожают, Сара остается в живых, рождается Джон и спасает землю.

Продолжение — Terminator-2: теперь воинственные механизмы из будущего охотятся за малолетним Джоном. Они послали усовершенствованную модель T1000, в то время как старый терминатор, T800, защищает маленького Джона от робота-убийцы. Новый терминатор обладает богатым арсеналом оружия, к тому же он может менять внешний вид.

Теперь о самой игре. В ней соединено три типа игр: «бей-их-всех», «застрели-их-всех» и игра «головоломка». Из-за сложности программы игра написана только для ZX Spectrum 128K.

Игра имеет 7 уровней и начинается как бы с конца. Вы управляете терминатором T800. Вам сходу приходится сражаться с T1000. На первом этапе схватки T1000 преобразился в полицейского, в фильме он побеждает T800, так что для сохранения сюжетной линии вы перейдете на второй уровень, даже если T1000 окажется слишком силен для вас. Второй этап прост. Это гонка: вы на мотоцикле мчитесь, спасаясь от T1000.

На третьем уровне идет игра-головоломка. Вам надо собрать поврежденное лицо терминатора на экране из нескольких блоков. В случае успеха вам снова предстоит схватка на четвертом уровне. После боя терминатор нуждается в ремонте, что составляет задачу второй головоломки, прототипа которой нет в фильме. Задача обеих головоломок — восстановить энергетический запас терминатора, так как игра идет с одной жизнью, однако имеется три продолжения.

Шестой уровень — терминатор ведет машину, в которой сидит Сара, и отстреливается от T1000, преследующего его на вертолете. И, наконец, на седьмом уровне происходит последний и решительный бой терминаторов.



TERRAMEX



Над Землей нависла угроза катастрофы. Астрономы узрели в свои телескопы, что на планету движется ворвавшийся в солнечную систему огромный астероид. И вот, профессор Энштейн придумывает гениальное приспособление, которое сможет изменить курс астероида. Для работы этого механизма нужны блоки, кристаллы, всевозможные химические жидкости. Все это разбросано в пещерах подземной лаборатории. Профессор мог бы и сам собрать нужные вещи, но преклонный возраст не позволяет ему этого сделать. Именно для такой цели он нанял себе помощника, который мог бы справиться с этой нелегкой задачей. Если его ученик не успеет сделать все это за 4 попытки, то астероид обрушится на землю, что приведет к гибели человечества.

В сумку Том может положить только 23 предмета. Том — это ученик профессора. По ходу всех событий ему придется встретить различных тварей: летучих мышей, змей, вампиров, охраняющих вход в лабораторию, и непонятных существ без рук с большими головами. С потолка падают куски льда, а переходы ненадежны, поэтому их надо проходить с большой осторожностью. Том может воспользоваться машинами перемещения с этажа на этаж, а потом в корпус лаборатории, а также лифтами, двигающимися вверх и вниз в комнатах, которые соседствуют с лабораторией. В одной комнате — радиация. В другой Том попадает в невесомость. Чтобы взлететь на воздушном шаре, нужно положить на него свиток, а потом взять меха и забрать наверху справа радиоактивные таблетки. В комнате с радиацией следует использовать нужную бочку с порохом, чтобы пройти через пропасть — раздвижной веревочный мост. Пройти мимо змей (удавов в ямах) можно, только используя вспышку от фотоаппарата. С помощью паруса можно летать. Вампир убегает от серебряного креста. Вызвать люльку можно только переключив рычаг.

Вещи:

1 бочка с порохом для пушки;
2 рулетка с веревкой (мост);
3 оглашение (свиток);
4 серебряный слиток;
5 энергетическое колесо;
6 зонтик;
7 таблетки антирадиационные;
8 парус;
9 дудочка заклинателя змей;
10 мячик для крикета;
11 меха;
12 клюшка для крикета;
13 бочка с порохом малой мощности;
14 фотоаппарат со вспышкой;
15 бочка с порохом большой мощности;
16 кувшин;
17 кружка пива;
18 энергетический кристалл;
19 неопознанный предмет;
20 аккумулятор;
21 атомный реактор;
22 шар;
23 банка с непонятным веществом;

B воздушный шар;
G генератор;
W рычаг для люльки;
X машина перемещения;
M линолеумный мост;
TR трамплин;
V вампир;
D пушка;
LAB лаборатория;
K наковальня;
TEL телескоп.

Управление:

1 — клавиатура:

L	— влево;	P	— вправо;
T	— вопрос;	1, 2	— выбор предметов;
S	— использование;		

2 — Kempston-джойстик.

TERROR DAKTIL 4D



Терродактиль

Melbourne House

Командир корабля приглашает вас в увлекательное авиационное путешествие над глухими джунглями. Это рейс номер 13. Командир и его пассажиры надеялись, что экскурсия будет приятной. Вдруг командир самолета объявил, что он не может справиться с управлением. Он просит пристегнуть ремни и прекратить курение, но...

Управление:

курсор вверх — пистолет вправо;
курсор вниз — пистолет влево;
0 — огонь.

Угол наклона пистолета

8 — уменьшение угла; 9 — увеличение угла;
45 — стрельба по самым дальним объектам;
52 — стрельба по верхнему ряду яиц терродактилей;
59 — по среднему ряду;
66 — по нижнему ряду;
73 — стрельба по близколетящим целям.

Счет: яйцо терродактиля — 30;

TERRORO

Террор

Вы осваиваете новую планету. Уже установлено оборудование, но тут на планету прилетели «чужие». Вам нужно уничтожать «чужих», разгуливающих среди вашего оборудования, которое они взрывают. При этом необходимо уворачиваться от ракет, запускаемых с корабля «чужих».

Управление:

R	— лазер;	**M**	— карта;
Q, A	— вверх, вниз;	**O, P**	— влево, вправо;
I	— выход к меню;	**Enter**	— огонь.

TETRIS



Тетрис Mirrosoft

Цель этой популярнейшей игры — ровненько укладывать падающие в «стакан» фигуры различной формы. Когда ряд заполнится полностью, он пропадает. Игра имеет 9 (0-9) уровней сложности, отличающихся скоростью падения фигур.

Управление:

5 — влево; 6 — падение;
7 — разворот; 8 — вправо;
9 — увеличение скорости падения;
0 — индикация очередной фигуры;
1 — прекращение игры;

После загрузки необходимо два раза нажать любую из клавиш, выбрать уровень и начать игру.

По окончании заполнения очередного «стакана»:

Y — продолжение игры; N — останов.

THANATOS



Firebird

Злой колдун превратил принца в огнедышащего дракона, но принцесса узнала тайну заклятия. Расколдовать его можно, сварив зелье из 9 трав, которые растут в 9 государствах.

В начале игры необходимо лететь к городу и освободить принцессу, которая находится за красными воротами. Необходимо прожечь ворота. На крыше будет переодетая в юношу принцесса. Вам необходимо сесть рядом с ней, она обхватит вас за шею, и тогда вы сможете лететь за травами.

Вам необходимо пролететь через пещеру, где на паутинах сидят пауки. Если пауки сбили принцессу, то надо вернуться за ней и сесть рядом, прежде чем пауки доберутся до нее. Если вы не успеете, она погибнет и игра будет закончена.

С самого начала игры нужно лететь только вправо! Дракон может брать в лапы камни и бросать их в людей. Во втором замке будут опять красные ворота, и надо жечь их, пока хватает огня. Если огня не хватило, летите назад. Увидев девушку, закованную в цепи, помогите ей. Остерегайтесь стражи! Всадник убьет вас копьем, если вы вовремя не взлетите. Надо догнать всадника и, поднявшись с ним в небо, сбросить его. То же самое надо сделать и с лошадью. А девушку вам нужно съесть — она злая колдунья. Это придаст вам новую порцию огня.

Пролетая над морем, поднимитесь на самый верх и направьте пламя еще выше. Огонь уйдет с экрана и возвратится снизу, убивая всех встречающихся морских змей. Чтобы убить двуглавого дракона, вы должны направить пламя ему под крылья.

Подлетев к третьему городу, приземлитесь, и, немного пройдя, снова взлетайте. Появятся животные. Схватите одно из них и бросьте на остальных.

Когда вы прожжете ворота, то в центре города увидите клумбу с цветами. Принцесса должна сорвать эти цветы. Когда вы покинете замок, на вас нападет трехглавый дракон. Необходимо его обезвредить, несколько раз опалив огнем.

В конце, в девятом замке, вариться зелье. Принцесса должна бросить в котел травы, собранные во всех замках. Тогда принц превращается в прекрасного юношу.

THE TURK

Ладья — OCP

Ваш ZX Spectrum превращается в шахматный компьютер.

В игре множество режимов, включая демонстрацию — игру компьютера с собой. Все управление производится путем выбора в меню или ответов на подсказки. Понять их смысл можно даже со слабым знанием английского языка.

THINGY AND THE DUDAX



Thingy, маленький человечек, испортил свой Spectrum и должен заменить его на новый, пока родители ничего не заметили. Это можно сделать только одним путем — собрать деньги на новый процессор. Для этого ему необходимо совершить путешествие по 20-ти пунктам, включая комнаты дома и ближайшие окрестности.

Конечно, появляются монстры, которые охотятся за маленьким человечком.

THOMAS THE TANK ENGINE



Паровоз Томас — Enigma Variations, 1990

В этой забавной игре, предназначенной, главным, образом для детей, вам предлагается взять на себя управление маленьким симпатичным и никогда не унывающим паровозиком по имени Томас (THOMAS).

Томас может выбрать для себя одно из семи несложных на первый взгляд заданий, где требуется РАЗЫСКАТЬ и ОТВЕЗТИ:

1 — трактор к мосту;
2 — трейлер на угольную шахту;
3 — лес на лесопильный завод;
4 — детей к морю;
5 — лекарства в госпиталь;
6 — нефть на очистительный завод;
7 — письма в город.

Трудность же заключается в том, что Томас не простой паровоз, а паровоз-невидимка, и увидеть, где он находится, можно только включив паузу. Правда, нет-нет да и промелькнет он на каком-нибудь из разъездов, но это только иногда. Не лучше обстоит дело и со встречными паровозами: они как будто специально ищут столкновения с Томасом, а порой берут с него плохой пример, превращаясь в невидимок. Вот и происходят аварии, а за каждую из них тут же следует наказание: возврат на 1-2 экрана назад, а то и вовсе на начальную станцию. Потому-то и дается Томасу на выполнение самого несложного задания целый день и любое число попыток. Успеете все сделать в срок — получите еще день и возможность выбрать другое задание. Ну а не получится, не вешайте нос, берите пример с неунывающего Томаса!

Управление игрой нужно переназначать при каждом старте. Можно использовать Kempston или Sinclair-джойстик, а также клавиатуру. В последнем случае будут задействованы клавиши:

P — вправо; **O** — влево;
A — вниз; **Spase** — огонь;
1 — включение паузы;
Q — вверх; Нажатие этой клавиши при включенной паузе вызовет рестарт игры.

Кроме того, необходимо назначать сложность игры (EASY — легкая, NORMAL — нормальная) и задание для Томаса. Список заданий приведен в начале описания, выбор их осуществляется поворотом паровозика влево/вправо:

За любую выполненную работу Томасу начисляются очки, их счет постоянно ведется в нижней части игрового экрана. Там же можно увидеть медленно перемещающееся над силуэтом паровоза изображение солнца — это счетчик времени. Вы должны успеть выполнить задание до заката.

Есть в игре и еще один персонаж — хозяин железной дороги. Он появляется на экране в конце игры или после аварии и, строго грозя пальцем, отчитывает Томаса за каждый допущенный промах.

В заключение раскроем вам одну маленькую хитрость: если Томас сумеет разыскать и прицепить к себе вагон, то определять его местоположение станет значительно проще. И не стесняйтесь почаще включать паузу: это поможет вам найти правильную дорогу в хитросплетении железнодорожных путей.

"Питер", В. Овечкин

THREE WEEKS IN PARADISE



Три недели в раю **Micro-Gen**

Волли вместе с женой Вильмой и сыном Гербертом на необитаемом острове попадают в лапы людоедов. Волли удается бежать из плена. Его задача — освободить семью. Вторая задача, стоящая перед Волли, — построить плот, на котором они могли бы уплыть с острова.

Плот строится автоматически в процессе игры: каждое правильно выполненное задание — сегмент плота.

I. Освобождение Герберта. Герберт варится в большом котле, который сторожат два больших льва. Не подходите к ним близко, а то съедят, а также обратите внимание на то, что хвост первого льва прибит колючкой к земле. Помогите ему.

1. Заберите с почты (INDIAN POST) тапочки (FLIP FLOPS).
2. Возьмите ведро (CAN).
3. Идите с этими вещами к гейзеру через кузницу и столовую (переходы вверх и вниз обозначаются двумя направленными друг на друга указателями) по ступеням направо, через поляну с домиком и машиной до поляны с гейзером.
4. Имея с собой тапочки и ведро, дерните за шнурок, включите гейзер, быстро подойдите к нему и наполните ведро.
5. С полным ведром идите на пляж, где сидит краб. Тапочки нужно взять с собой.
6. Вылейте воду из ведра на краба (клавиша Enter), после чего он отбросит одну клешню, которую нужно забрать.
7. Тапочки оставьте на берегу на пляже, они еще пригодятся.

8. С клешней краба нужно дойти до поляны, на которой варится Герберт, и, стоя у правого льва, «использовать» клешню (Enter). Лев начнет махать хвостом — можно спокойно проходить мимо него.

9. Затем нужно забрать два перекрещенных полена (DEUX STICKS), которые лежат перед крокодилом, и отнести их в кузницу.

10. Через столовую, а затем по ступенькам налево идти до колодца. На первый камешек с левой стороны можно вспрыгнуть.

11. Перепрыгнуть на колодец и забрать оттуда мехи (BELLOW). Не нажимайте клавишу Enter, потому что можно провалиться в колодец.

12. Вернитесь в кузницу и разожгите огонь. После того как он загорится, задуйте его мехами, возьмите горячий пепел с собой (Enter).

13. Пепел и мехи несите с собой до бога дождя, который стоит на поляне перед почтой.

14. Стоя перед богом дождя, используйте пепел. Божок начнет подпрыгивать, а висящая на небе туча передвинется вправо к пальмам и там остановится.

15. Нужно идти следом за тучей, из которой вылетит сверкающая молния. Обгонять тучу нельзя — она вернется назад. Туча двигается только тогда, когда у вас есть с собой мехи. Если их выпустить, она останавливается.

16. Туча дойдет до домика. Молния разобьет его, и на развалинах останется только раковина. Оставьте мехи и возьмите раковину.

17. Идите с раковиной до колодца и прыгайте в него (Enter).

18. На дне колодца падающими каплями наполните раковину. Заберите бутылку и по правой стене, используя клавишу Enter, выберитесь из колодца.

19. С «полной» раковиной идите к котлу, в котором людоеды варят Герберта, и используйте раковину.

20. После этого Герберт будет спасен (появится в нижней правой части экрана на месте маленького скелетика).

II. Спасение Вильмы. Вильма подвешена на дереве, которое охраняет стражник. Не подходите к нему слишком близко, это опасно. Для освобождения Вильмы его нужно убить.

1. Для начала нужно заточить топор:

- имеющуюся бутылку нужно отнести к крокодилу и там оставить;
- в кузнице забрать штопор, сумку Вильмы — на пляже;
- обе вещи отнести к крокодилу (когда сумка с вами, крокодил ничего не может с вами сделать) и поочередно (сначала штопор, затем бутылку) перенести к находящемуся за крокодилом кокосовому ореху;
- «выжать» из кокосового ореха масло (Enter), им наполнится бутылка;
- выходя, иметь с собой топор и бутылку с маслом;
- оба предмета отнести на поляну, где стоит машина с квадратными колесами. Там нужно «использовать» оба предмета;
- топор станет острым.

2. Пойти в столовую, забрать со стола миску с кашей и все отнести охраняющему Вильму стражнику. Оставить топор.

3. С миской каши пойти налево до поляны, где стоит огромный цыпленок.

4. Цыпленок снесет яйцо.

5. Забрать яйцо, отнести к гейзеру и оставить там; оно еще пригодится.

6. Идти на почту и перед входом в нее, за столбом с указателем, взять ритуальную монету (она не видна).

7. С монетой идти к крокодилу, пройти мимо него (имея в руках сумку) на следующую поляну (замороженный лес), где лежит шестигранный кристалл.

8. «Использовать» монету, стоя рядом с кристаллом, после чего появится дырка. Ее нужно взять. (Внимание! Она не видна, появится только надпись!).

9. С дыркой нужно идти к колодцу, захватив по дороге аквариум для золотых рыбок.

10. С аквариумом и дыркой подойти к левой стене у колодца. После «использования» дырки в высокой стене появится проход. Войдите в него.

11. Вы окажетесь в кладовой, где на стене висят скелеты смельчаков, которые попытали счастье перед вами. Но вам нечего бояться — вас охраняет волшебный аквариум. Если бы его не было, паук сделал бы с вами то же, что и с предшественниками.

12. Нужно забрать ключ и выйти. У колодца оставить аквариум, он больше не понадобится.

13. С ключом идите на пляж, возьмите тапочки и выходите на берег моря.

14. Ныряйте.

15. Под водой отворите морской шкаф и заберите из него шпинат, выбирайтесь на поверхность и возвращайтесь к гейзеру.

16. Возьмите яйцо. Имея с собой яйцо и шпинат, дергайте за веревку и быстро прыгайте в работающий гейзер.

17. Гейзер вынесет вас на вершину дерева, где находится орлиное гнездо.

18. Из гнезда нужно забрать лук и стрелы, оставить шпинат и выскочить из гнезда в струю гейзера, которая отнесет вас обратно.

19. Оставьте яйцо, оно уже больше не понадобится.

20. С луком и стрелами идите к тому месту, где висит Вильма.

21. Если выстрелить из лука (**Enter**) в «ходящего вождя», он пойдет в другую сторону.

22. На поляне, где подвешена Вильма, нужно выстрелить из лука в стражника. Он пропадет.

23. Взять здесь оставленный топор и «использовать» его, стоя под веревкой, на которой висит Вильма. Она покажется на месте большего скелетика.

Обратите внимание, что в процессе игры вы уже собрали плот — можете спасаться с острова. Со всей семьей идите на пляж. Входите в воду и отправляйтесь на поиски новых приключений.

Управление

1. Возможно использование джойстиков — Kempston и Protek.
2. Клавиатура:

от **Q** до **O** через клавишу — налево;
от **W** до **P** через клавишу — направо;
нижний ряд клавиш — прыжок;
Enter — «использование» предметов, а также переход из картинки в картинку.

Кроме того:

1 — подбирание предметов, которые оказываются на первом месте (когда там ничего нет, появляется надпись NOTHING);

2 — то же, что и 1, но предметы появляются на втором месте;
3 — выключение цвета для черно-белого телевизора;
4 — остановка игры;
5 — включение и выключение музыки.

THRO'THE WALL

Сквозь стену

Psion, 1982

Эта игра, наверное, — самый первый представитель прекрасной серии игр, суть которых составляет разбивание стены из блоков-кирпичей с помощью мяча и биты. Учитывая возраст, простим этой программе ее мелкие недостатки, которых лишены более поздние игры этой серии: Ball Breaker, Impact, Krak Out, Batty и многие другие.

Программа написана на языке Бейсик и для тех, кто только начинает осваивать программирование, может послужить хорошим учебным пособием.

Управление игрой сделано предельно просто:

O — влево; **P** — вправо; **любая клавиша** — старт игры.

Если одновременно с **O** или **P** удерживать **Caps Shift**, то ракетка будет двигаться ускоренно.

"Питер", В. Овечкин

THRUSN



В начале игры вам передается управление небольшим U-образным кораблем. Используя кнопки **право, влево, вращение и ускорение**, вы сможете вести аппарат над поверхностью и собирать значки, обозначающие энергию. Энергетические блоки охраняют орудия. Если вам удастся несколько раз попасть по ним, то орудия временно отключатся.Но не усердствуйте: если от ваших атак критическая масса заряда превысит допустимую, планета взорвется.

На каждой из планет находится база. И если вы взяли с нее все, что нужно, то летите вертикально вверх. Так вы попадете на другую планету. От планеты к планете сложность возрастает, склады более глубокие и лучше защищены.

THRUSTA

Сталкивание

Software Projects, 1983

Тот, кто в часы досуга любит пообщаться с несложными, но красиво оформленными компьютерными играми, сможет по достоинству оценить морские приключения, предлагаемые программой Thrusia.

Управляя маленькой подводной лодкой, вы должны вести борьбу с полчищами самых невероятных морских чудовищ. Можете стрелять по ним сколько хотите (боезапас не ограничен!), но выстрелы поражают только разнообразную морскую мелюзгу, а вот для уничтожения чудовищ придется изрядно потрудиться. Их можно прихлопнуть, лишь сбросив им на голову огромный валун. Зато и результат будет весьма существенным: каждое убитое чудовище добавит вам 100 очков, в то время как подстреленная козявка дает только 10, причем

вместо уничтоженных мелких тварей тут же появляются новые, а чудовище, придавленное камнем, уже никто не заменяет.

Но учтите, что для лодки опасны как сами чудовища, так и их мелкие помощники, поэтому избегайте столкновений с теми и с другими. И не забывайте, что стоит только остановить лодку, как она тут же начинает погружаться на дно под действием собственного веса.

В начале игры у вас в запасе всего 3 жизни, однако успешная игра принесет вам не только много очков, но и дополнительные жизни, а также открытие все новых и новых уровней программы.

Управление. После окончания загрузки программа запрашивает способ управления (выбирать можно только один раз!):

0 — Kempston-джойстик;
1 — клавиатура:

Space	— вверх;	**Z**	— влево;
X	— вправо;	**H...Enter**	— огонь;

1...0 — включение паузы;
S — выключение паузы, старт игры.

Как только вы сделаете выбор, появится демонстрационная картинка-заставка. Для старта игры нажмите клавишу S.

В ходе игры в верхней части экрана выводится: слева — текущий результат и количество жизней (обозначаются треугольниками), справа — лучший результат и уровень игры (уровень обозначается соответствующим числом пятиугольников).

Если игра закончилась с результатом, попадающим в таблицу рекордов, введите ваши инициалы, используя клавиши **Z**, **X** и **Enter**.

"Питер", В. Овечкин

THUNDER JAWS

Стучащие челюсти

Наша планета вновь в опасности! Одержимая идеей мирового господства, ужасная женщина-маньяк, мадам Q, осуществляет план захвата власти с помощью армии мутантов. Глубоко в подземной пещере она создает полчища не знающих страха помощников.

Игра состоит из 4 уровней. Каждый уровень состоит из двух частей. Первая часть каждого уровня — это подводное приключение, в ходе которого вы под водой прокладываете свой путь к одной из баз мадам Q. Во второй части вы попадаете в расположение базы и ведете борьбу на горизонтальных платформах.

Итак, первая часть первого уровня. Вы вышли в море с аквалангом, вооружены гарпунным ружьем. Вы плывете вдоль океанического дна, огибая подводные холмы и камни. Остерегайтесь мин-ловушек, прикосновение к ним заметно уменьшает вашу энергию. Ее можно пополнить, собирая энергетические канистры.

Мадам Q начинает атаковать — выпускает против вас кибернетических акул. Но меткий выстрел — и вот уже одна из них скрывается в облаке воздушных пузырьков (что довольно красиво). Со всех сторон появляются вооруженные киберы-ныряльщики. Враги атакуют хаотически. Так что выработать какой-то план защиты не удается. Чаще жмите на спусковой крючок. К счастью, вы можете найти дополнительное оружие. Если вначале у вас один гарпун, то потом можно вооружиться подводным автоматом, делающим три выстрела одновременно, гарпунами с разрывной головкой, огнеметом, смета-



ющим все на своем пути, пушкой с тройным выстрелом и неким подобием самонаводящейся ракеты. Но запас боеприпасов ограничен. Счетчик в левом углу экрана покажет, сколько их еще осталось.

Для завершения первой части взорвите входную дверь, и вы окажетесь на одной из баз мадам Q. Снимите акваланг и приготовьтесь к прыжкам, ударам, стрельбе и прочему, что составляет изрядную часть захватывающей схватки на платформах.

Противники (охранники, автоматические собаки и т. п.) появляются из-за дверей и на платформах над вами. Можно пролезть между платформами, чтобы избежать ударов врагов и подобрать что-нибудь из боеприпасов, которые там находятся. Перемещения очень быстры, и действие насыщено. После всей этой акробатики придется перевести дух. Достигнув конца уровня, вы вступаете в схватку с огромным, хорошо вооруженным противником (хотя это и не оригинально, но ведь без монстра конец уровня был бы скучен). На первом уровне это нечто, похожее на подводную лодку.

Следующие уровни имеют то же построение: сначала вылазка с аквалангом, затем сцена борьбы на платформах. Однако с каждым разом приходится все труднее, так как мадам Q усиливает сопротивление, посылая все более и более диковинных врагов.

На 2-м уровне вам предстоит преодолеть подобие подводной свалки и попасть на следующую базу, охраняемую лазерными пушками.

На третьем уровне вы перемещаетесь в глубоких таинственных пещерах, населенных ужасными существами. В конце уровня вас ждет огромный монстр, под ударами которого сотрясается земля (и экран тоже).

Последний уровень довольно утомителен, так как мадам Q бросает все свои силы, пока вы пробиваетесь через два этапа В конце вы вступите в схватку с самой мадам Q, а у нее есть в запасе еще парочка сюрпризов.

THUNDERBIRDS I



Грозовые птицы — **Firebird**

В одном из городов Америки участились несчастные случаи. Была создана интернациональная бригада спасателей, впоследствии названной «Грозовые птицы». В команду вошли спасатели: Скот, Вирджил, Алан, Браинс, леди Пенелопа и другие.

В первой спасательной операции участвовали 2 спасателя: Алан и Браинс. Суть операции заключалась в спасении шахтера, попавшего в каменную ловушку. Спасатели разделились: один пошел верхом, другой низом.

Браинс оказывается в самом низу шахты, откуда он начинает свой путь. Быстро поднявшись на верхний этаж, он находит гаечный ключ и молоток. Оставив фонарь, он подходит к лифту и делает небольшой ремонт с помощью молотка. Выбросив молоток, Браинс поднимается на лифте, где по дороге наверх берет еще и плунжер для динамита. Наверху около помпы он оставляет плунжер и чинит гаечным ключом помпу, которая сразу же начинает откачивать воду из нижних штолен. Спустившись вниз, Браинс забирает фонарь и поднимается обратно. Забрав плунжер, он относит его в штольню с огромным камнем посредине и возвращается за проводом для плунжера. Использовав сразу и провод и плунжер около камня, Браинс бежит подальше. Раздается оглушительный взрыв — камня как не бывало. Браинс выходит из укрытия и подходит вплотную к застрявшей

вагонетке. Теперь Браинс и Вирджин, а именно так зовут шахтера, дожидаются Алана.

Алан в это время только начинает свой путь. Взяв с собой фонарь и масленку, он уходит в штольни. Пройдя несколько комнат, он натыкается на яму, но использовав лестницу, которая лежит перед ней, он перебирается через яму и спускается дальше. Около вагонетки придется немного попыхтеть, ведь у вагонетки заржавели колеса. Смазав из масленки колеса, Алан быстро пролетает опасные комнаты. Вернувшись немного назад, Алан берет перед второй ямой отбойный молоток и спускается на лифте вниз. Фонарь теперь можно выбросить. В нижней комнате Алан забирает моток шланга для отбойного молотка и подходит к компрессору. Подключив молоток к шлангу, Алан ломает стену и проходит к вагонетке с Вирджилом с другой стороны. Подойдя вплотную к вагонетке, он ждет, когда сверху спустится трос, после чего отправляется с Вирджилом наверх. Взять с собой второго спасателя они не смогли, так как трос едва выдерживает двоих, поэтому ему пришлось возвращаться к выходу своим ходом. Браинс беспрепятственно дошел до выхода. Вот так закончилась первая спасательная операция.

THUNDERCATS



Гром-коты — Elite

Мам-ра украла глаз Тандара, и только вы можете получить его назад. Но для того чтобы сделать это, вам придется преодолеть много препятствий и проложить путь среди скопищ любимцев Мам-ры. На своем пути вы встретите премии, но не спешите их брать. Вы должны прежде всего уничтожить упаковку. Эти премии на первом уровне находятся на деревьях и похожи на поплавок.

TIE BREAK



Имитатор игры в большой теннис — Ocean

Имитатор игры в большой теннис. На экране представлен вид сверху части площадки, экран плавно движется, следя за мячом. Вообще большое внимание уделено реалистичности игры. Даже мяч, вылетевший за пределы площадки, появляется не сам по себе, как в большинстве подобных игр, а его приносит мальчик.

TIGER ROAD



Дорога тигра — Go!

Некий господин похитил двух очаровательных детей и хочет получить от родителей крупный выкуп. Только вы, самурай по прозвищу Тигр, получив приказание, способны помешать осуществлению коварных замыслов.

У похитителя множество телохранителей, он ставит вам всевозможные ловушки. Разбив тремя ударами встреченный по пути кувшин, вы получите звездочку и сможете уничтожать врагов на расстоянии. За сбор предметов вам будут начисляться очки (по 200 за каждый).

Вы входите в помещение. Огромный монстр с камнем угрожает вашей жизни. Не приближайтесь к нему, как можно чаще бросайте звездочку или спрыгните на него сверху и убейте в ближнем бою. Разбив один из кувшинов, вы сможете получить меч. На верхнем

этаже находится выход в следующую комнату. Перепрыгните через катящиеся колеса, разбивайте их оружием и не прилипните к стене. Не упадите в проем, тогда вы попадете в комнату с врагом (Enemy), только победив которого, вы сможете продолжить путешествие. Состояние сил ваше и врага отображается линейками в нижней части экрана.

Далее предстоит путь по коридору, вам вновь придется отбиваться от телохранителей. И, наконец, последняя комната, двигаясь наверх по которой, вы увидите справа выход из замка и попадете на стену с обваливающимися плитами.

Помните, у вас всего три дополнительных жизни. И, кроме, того на прохождение каждой зоны отводится ограниченное время.

Управление:

1	— один игрок;	2	— два игрока;
3	— клавиатура;	4	— Kempston-джойстик;
5	— Sinclair-джойстик;	C.Shift	— пауза.

TILER

★★★☆☆

Кровельщик

Interceptor

Вам надо покрыть черепицей крышу Роба Робберса. Однако эта задача не из легких, так как Роб, не останавливаясь, скачет вокруг. Если он упадет на вас, то вы будете убиты.

Игра состоит из трех сцен: дом, гараж и сад. Ваше движение между ними осуществляется через двери. Однако, чтобы открыть дверь, нужно взять ключ. Черепица находится на крыше гаража. Чтобы ее взять, нужно пройти через гараж и сад. А чтобы попасть на крышу гаража, нужно пройти через крышу сарая в саду в левый угол экрана. Движение на разных уровнях в доме, гараже и саду осуществляется по ступенькам, причем можно идти только в одном направлении, указанном стрелками. Если вам грозит опасность быть убитым Робом, нажмите кнопку **паника**, и вы перенесетесь в соседнюю сцену. Однако вы лишитесь черепицы, если уже взяли ее на крыше гаража. Помните, чтобы пройти в двери, нужно обязательно иметь ключ.

Управление игрой:

Q — вверх; **A** — вниз; **P** — вправо; **O** — влево;
Space — «паника» (перенос в соседнюю сцену).

Можно пользоваться джойстиком.

TIR-NA-NOG

★★★★☆

Тир-На-Ног

Gargoyl Games

Перед вами «компьютерный мультфильм».

Главное действующее лицо, герой по имени Кучулиан, путешествует по сказочной стране Тир-На-Ног. Высокий и целеустремленный, он широко шагает по дорогам своей страны. Передний, средний и задний фон проплывает мимо независимо друг от друга, создавая ощущение реального движения. Точка, с которой мы видим картину, может быть изменена, то есть мы можем наблюдать за нашим героем с четырех различных сторон, соответственно меняется и задний план.

Другие персонажи изображены с той же тщательностью и живут своей собственной жизнью, в то время как Кучулиан, повинуясь тебе, ищет части волшебного клейма.

Необязательно все время продолжать поиски. Вы можете побродить по дорогам, исследовать этот запутанный мир или сделать второстепенные дела, что может оказаться полезным для достижения главной цели. Другие персонажи также могут давать вам задания.

Остерегайтесь Сидхи, этого сильного и опасного волшебника, который также ходит по дорогам. Если все же встреча произошла, Кучулиан может драться любым найденным оружием.

В этой игре для выполнения различных действий используются клавиши клавиатуры.

TITANIC



Титаник

Electric Dreams

Найден «Титаник», затонувший во время своего первого рейса. Исследовать его останки можно только с помощью дистанционного радиоуправляемого подводного аппарата, сложность управления которым приводит к тому, что исследования идут черепашьим шагом.

Необходимо в специальном костюме аквалангиста добраться до огромной серой металлической громады, лежащей в ледяных водах северной Атлантики, прокладывая себе путь по лабиринтам подводных пещер, обломков кораллов, избегая встречи с акулами и ядовитыми растениями. Когда вы достигнете корабля, то получите пароль из 5 букв для прохода на следующий уровень, где действия разворачиваются на самом «Титанике».

Это игра в стиле «застрели-их-всех» с перемещением экрана в восьми направлениях с небольшой долей аркадного приключения.

TITANIC 2



Титаник 2

Toposoft, 1988

Игра состоит в спасении ценностей и важных документов, оставшихся на «Титанике».

Узнав, что в сейфе каюты капитана находятся важные документы, спасательный катер с тремя аквалангистами на борту отправляется на поиски затонувшего «Титаника».

Обнаружив на дне океана корабль, два спасателя приступают к исследованию его корпуса. Они передали 3-му спасателю карту-схему «Титаника», и он отправился на мертвый корабль, где сразу пустился на поиски сейфа. Обследуя изнутри каюты, спасатель не переставал удивляться огромным размерам корабля. Но вот и небольшая «неувязка». Каюты и трюмы корабля обжили огромные акулы и осьминоги, а также ядовитые медузы и звезды.

Изучив карту корабля, спасатель сразу приметил, что в каютах A1, I1, F2, C3, E3, C4, G4, D5, B6, G6 есть ящики со стрелами для подводного ружья, а в каютах D2, G3, C5, A6, F6 находятся запасные баллоны с воздухом. Представив примерную дорогу к каюте капитана, спасатель отправляется в нелегкий путь сквозь кордон акул и осьминогов. Помочь ему может только профессиональное мастерство и хладнокровие. Сейф можно открыть только с помощью динамита.

Управление:

1 — клавиатура;
2 — Kempston-джойстик;
3 — Sinclair-джойстик;
4 — назначение клавиш;
0 — запуск игры.

Круглый прибор показывает обьем кислорода в акваланге. Синяя полоса со стрелками — наличие стрел для подводного ружья. Желтое окошко показывает количество попыток. Маленькое квадратное окошко — наличие специального предмета TNT.

TLL



Ваш самолет может складывать крылья, превращаясь в ракету. Нужно найти на карте мигающие точки — это вражеские объекты. Обнаружив точки, вы должны кружиться над ними с малой скоростью (крылья должны быть раскрыты). Когда, пролетая над точкой, вы услышите звук, это будет обозначать, что объект уже поражен. Если вы заметите, что горючее на исходе, то найдите на карте два аэродрома, на которые вы можете сесть и получить топливо. Когда будете садиться на аэродром, то крылья должны быть выдвинуты. После сбора всех точек вы попадаете в другую местность и продолжаете игру.

TOBRUK



Тобрук PSS, 1987

Танковые сражения в пустыне. В основу игры положены реальные события боев второй мировой войны в Северной Африке.

Тобрук — маленький городок на средиземноморском побережье Ливии. В январе 1941 года он был занят английскими войсками и с апреля по декабрь 1941 года выдержал осаду объединенных немецких и итальянских войск.

Играть можно как вдвоем, так и против компьютера. В последнем случае компьютер исполняет роль союзных войск, а вам предоставляется возможность испытать себя в роли германских вооруженных сил и попытаться захватить Тобрук.

Ко времени начала немецкого наступления союзные войска не успели закончить минирование подступов к городу. Тем не менее, даже незавершенная линия обороны поставила германское командование перед тройной проблемой: Что делать:

- прорывать оборону невзирая на потери?
- искать обходные пути и возможности для маневра?
- полагаться на длительную работу инженерных войск по подготовке прорыва?

Основной же целью плана наступления является захват шести оазисов, через которые идет снабжение союзников.

Как и большинство стратегических игр, игра проходит в виде последовательности ходов. Во время хода войска могут атаковать армии противника. Если с помощью джойстика или курсорных клавиш установить курсор на боевом соединении, то на экране появляется окно, в котором показаны:

- наименование соединения;
- количество пехоты (INF);
- артиллерии (ART);

- бронетехники (AFV);
- условия снабжения (SUP);
- фактор мобильности (MOB).

Фактор мобильности определяет, на сколько полей может быть передвинуто это соединение за очередной ход. Естественно, на него оказывает влияние рельеф местности, а также и качество снабжения.

Обе воюющие стороны сильно зависят от условий снабжения (тылового обеспечения). Снабжение осуществляется боеприпасами, горючим и подкреплениями. В принципе, игра в Тобрук, в отличие от многих стратегических игр, — это, в первую очередь, игра в организацию тылового обеспечения.

Союзники получают свое обеспечение через сеть транспортных путей, опирающихся на 6 ключевых базисов, и вынуждены отступать по мере их потери. Германские же войска имеют два мобильных снабженческих подразделения, которые могут питать войска, расположенные от них на расстоянии не более 6 игровых полей. Поэтому, если вы держите свои войска в компактных группировках, у вас больше шансов выиграть сражение. Но имейте в виду, что вы должны обеспечить лучшую защиту отрядам снабжения, иначе грузовики будут уничтожены, а игра проиграна.

В отличие от некоторых стратегических игр, в Тобруке есть командная стадия игры. На этой стадии вы можете назначить одну из шести возможных диспозиций своим воздушным силам и инженерным подразделениям. Так, например, воздушным силам может быть отдан приказ на завоевание превосходства в воздухе или на поддержку наземных атак. В свою очередь, инженерным подразделениям может быть поставлена основная задача: или восстановление пораженной бронетехники, или расчистка минных полей, или организация противодействия вражеским танкам. Каждая из дислокаций изображается цветным квадратом на экране, цвет которого меняется в зависимости от того, как идет выполнение данной задачи. Красный цвет означает, что в выполнении данной задачи противник вас обошел, желтый — ваши успехи примерно равны, а зеленый — успех на вашей стороне. Если в обеспечении наземных подразделений вы вышли вперед, то имеете право на проведение дополнительной атаки или воздушного рейда против вражеского соединения. Если за расчистку минных полей вы получите зеленый квадрат, то один участок будет освобожден от мин. Когда вы расчистите их достаточно, то сможете порадовать противника неожиданной атакой.

Как и некоторые другие игры фирмы Pss, Тобрук имеет в своем сценарии аркадные вставки. Это — мини-игра в большой игре. В ней вы можете проверить свои силы в качестве командира танка на поле боя. Вы можете выбрать один из четырех постов управления танком и вооружением: общий обзор (карта); пулемет; орудие (башня); ходовая часть (движение).

Ваша задача — подавить как можно больше целей, располагая ограниченным боекомплектом. Это требует хорошей реакции, поскольку постоянно придется следить за четырьмя экранами, и делать это надо очень быстро, пока вас не уничтожили. Ваш успех в этой аркадной вставке определяет результат сражения между вашими соединениями и соединениями противника. Пока у вас нет необходимого опыта, лучше избегать этих аркадных вставок, поскольку их можно отключать по желанию.

ZX Ревю, 1991

TOMAHAWK

★★★★☆

Томагавк — Digital Integration

Игра — имитация полетов на вертолете английских ВВС «Апач». В программе есть возможность тренировки.

Игра развертывается на всей карте: некоторые ее квадраты контролируются вами, а другие — противником. Необходимо выбить неприятеля с его позиций, не дав ему при этом проделать то же самое с вами. Каждый квадрат содержит 8 целей.

Летать можно ночью или в тумане (а это значит, вы не видите предмета, пока с ним не столкнетесь). Вы убедитесь, что самое трудное — это уменьшать скорость. Лучше всего задирать нос вертолета вверх, но тогда теряешь высоту. Если же вы слишком высоко и не можете рассмотреть мишень, то приходится пикировать. При этом скорость нарастает так быстро, что не успеете опомниться, как у вас оторвутся лопасти несущего винта.

Настоящий вертолет «Апач» мощно вооружен: 16 ракет Хеллфайер, 30-миллиметровая пушка и 19 навесных пусковых установок для реактивных снарядов калибра 70 мм. Создателям программы это показалось чрезмерным, и они ограничились пушкой, 2 ракетами и одной пусковой установкой для снарядов. Впрочем, вы всегда можете приземлиться и возобновить ваши запасы.

У настоящего вертолета имеется лазерный прицел в носовой части. Этим прицелом можно управлять с помощью системы, носящей название интегральной системы связи шлема пилота с прицелом. Это сложное название обозначает очень простую вещь: вы двигаете головой и одновременно перемещаете прицел. Тактика боевых действий такова: вы на мгновение поднимаетесь из-за холма, и ваш компьютер запоминает ландшафт в виде картинки. Вы спускаетесь вниз, не торопясь наводите прицел по изображению и снова взмываете вверх лишь на одно мгновение, чтобы выпустить ракету. После этого снова можете прятаться, ракета сама найдет цель по лазерному лучу. Ночью все это делается с помощью приборов ночного видения. Одним словом, стрельба из вертолета напоминает видеоигру.

Если не считать шлемонаведения, оружие в игре работает почти так же. Отметка цели на радаре появляется задолго до появления самой цели на экране. Как только цель из линейчатой превратится в сплошную, можно выпустить ракету. Она попадет, даже если цель будет за горами, деревьями или облаками.

То, что вражеские вертолеты появляются по одному, лишь отчасти облегчает вам жизнь. Они всегда летят на вашей высоте, а радиус действия их ракет 4000 футов. Так как ваши ракеты настигают цели на расстоянии 3-х миль, то игра в одни ворота. Правда, стоит помнить, что вражеские вертолеты появляются снова и снова, а у вас лишь один вертолет.

10 советов начинающему пилоту

1. Для быстрого набора высоты во время боя выжмите газ до отказа и опустите нос на 30 градусов. Меньше чем за 6 секунд вы подниметесь на 100 метров.

2. Не бойтесь садиться на землю. Можете приземляться где хотите, а потом добираться до базы, руля по грунту.

3. Выбирайте среднюю высоту для атаки. Все равно придется опускать нос. Если вы будете на большой высоте, то слишком быстро наберете недопустимую скорость.

4. Танки можно подбить только ракетами.

5. Наиболее удобный способ сбрасывать скорость — делать быстрые повороты вправо-влево.

6. Чтобы круче развернуться, задирайте нос вверх.

7. Проще всего поразить вертолет противника, когда он поворачивает. Через горы он пролететь не может, поэтому устраивайте вражеским вертолетам засады за горами и ждите, пока он не начнет маневрировать.

8. Сразу наберите ракет и поднимитесь над базой на высоту 512 футов. Поворачиваясь на месте, засеките все цели в радиусе 3-х миль. Уничтожьте их все, спускаясь вниз за новыми ракетами по мере необходимости.

9. В стратегическом варианте игры начальное расположение сторон все время разное. Если вы хотите выбрать игру попроще, прерывайте ее в самом начале, пока позиция вам не понравится.

10. Если вам удастся занять целиком весь ряд вражеских позиций, то противник уже не сможет их вернуть. Будьте осторожны, противник может поступить с вами подобным же образом!

TOP CAT



Кот в шляпе 1990

Обаятельный герой игры — кот в шляпе, герой детских мультфильмов, путешествует по дворам своего городка. Во время прогулки он должен встретить своих четырех друзей-котов и пуститься с ними в путешествие на автомобиле. По дороге он собирает разные полезные вещи, подкрепляется чем бог послал и остерегается опасностей: захлопывающихся калиток, брызжущей из кранов воды, детей, гоняющих на самокатах и т. п.

<u>Управление:</u> от клавиатуры или Kempston-джойстика.

TOP GUN



Ocean

Увлекательный самолетный бой. Играть можно с компьютером, а можно и с партнером. Если вы никогда не были на месте летчика-испытателя, то вам придется туго, поскольку вам предстоит управлять, во-первых, экспериментальной моделью самолета, во-вторых, атаковать противника, что очень сложно.

TOTAL ECLIPSE



Полное затмение Incentive

Вы прилетели на самолете в Египет, чтобы ознакомиться со знаменитыми пирамидами. Смело входите в гробницу — вас ждут неожиданности и богатство. Игра обладает великолепной графикой.

<u>Управление:</u>

O, K	— вперед, назад;	**Q, W**	— влево, вправо;
U	— повернуться назад;	**I**	— запись, загрузка позиции;
B	— убрать центр;	**S**	— длина шага;
H	— лечь, встать;	**L**	— посмотреть вниз;
P	— посмотреть вверх;	**A**	— изменение угла поворота;
Space	— включение прицела.		

TOWER OF HANOI



Пирамида Ханоя

Spartan

Цель этой игры — передвинуть пирамиду, имея всего три площадки и следуя следующим правилам: вы можете передвигать за один раз только один диск пирамиды. Диск можно положить только на больший по размеру, но не на меньший.

После ввода программы на экране появляется сообщение: «Сколько дисков вы хотите иметь в пирамиде?» Наберите число на клавиатуре компьютера (от 1 до 9) и введите его нажатием **Enter**.

«Где начинается пирамида?»— (позиции 1, 2 или 3). Наберите число и нажмите **Enter**.

«В какой позиции должна собираться пирамида?» — (в позиции 1, 2 или 3). Наберите число и нажмите **Enter**.

Если вы хотите просмотреть демонстрационную игру, нажмите W. Если будете играть сами, то нажмите любую клавишу.

Чтобы возобновить игру, нажмите A, а чтобы закончить, нажмите S.

TOY BIZARRE

★★★☆☆

Эксцентричная игрушка

Activision, 1985

Если обычно вы обходите воздушные шары стороной, потому что они иногда оглушительно взрываются, то в игре Toy Bizarre вы сможете преодолеть этот комплекс неполноценности.

Прыгая по этажам игрушечной фабрики, ваша управляемая кукла должна протыкать воздушные шары, которые выдуваются из шести огромных ламп, прежде чем шары надуются. Иначе при столкновении с куклой шар взрывается и уносит одну из четырех ее жизней.

Но вам нужно уворачиваться не только от взрывающихся шаров, но и от робота-маньяка, который изрядно мешает вам жить, намереваясь запустить все лампы по производству воздушных шаров.

Индикатор в верхней части экрана показывает, сколько шаров нужно проткнуть, чтобы перейти на следующий уровень. Начальный уровень, естественно, самый простой и будет для вас еще проще, если вы знаете свойства горячего воздуха.

Sinclair User, 5, 1985, перевод В. Голиней

TRAGER



Увлекательная космическая стрелялка. Вам нужно обезвредить 3 планеты. На каждой из этих планет стоит несколько блоков изменения реальности. Все эти блоки должны быть заряжены устройствами устойчивости. Существуют три типа таких устройств: красный, зеленый и белый. Они разбросаны по планете, и время от времени планета выкидывает их на поверхность. В каждый блок нужно вставить одно красное, одно зеленое, одно белое устройство устойчивости. Все это нужно сделать за ограниченное время.

TRANZ AM

★★★☆☆

Ultimate

3472 год до нашей эры на одном из марсианских континентов. Начинается век автомобилей. Ваш «Red Racer» оборудован новейшей техникой. Используйте ваше мастерство для поиска Black Turbo, стремящихся уничтожить вас.

Управление:

Z, C, B, M	— поворот против часовой стрелки;
X, V, N, S.Shift	— по часовой стрелке;
A...L	— останов;
Q...P	— акселератор;
C.Shift	— пауза в игре.

TRAP DOOR 1

★★★★☆

Люк 1

Piranha

Один из героев комиксов попадает в замок зловещего тирана. Берк пытается найти выход, но безрезультатно. После долгих поисков выхода он попадает в комнату тирана. За свободу тиран предложил Берку выполнить 4 задания. На каждое задание злодей дает несколько попыток, но за ограниченное время. И вот наш герой стоит в ожидании 1-го задания.

В первом задании злодей просит его принести ему червей на завтрак:

1. Берк стремглав бежит в кладовую и берет там серебряное ведро;
2. С этим ведром он направляется в комнату с люком в подвал;
3. Открыв люк, достает несколько червей и бросает их в ведро;
4. Взяв ведро с червями, относит их к лифту;
5. Затем ставит ведро в лифт, дергает рычаг и отправляется к тирану.

После поздравления наш герой ждет следующего задания.

Во втором задании тиран просит его принести яичницу на обед:

1. И опять наш неутомимый труженик несется в кладовую;
2. Схватив сковородку, он бежит к газовой плите;
3. Кладет сковородку и опять бежит в кладовую;
4. В кладовой он перетряхивает все вещи и находит в деревянном ведре патрон;
5. Поставив патрон около люка в подземелье, Берк открывает люк и выпускает синюю птицу. Но в подвале живет очень много и других обитателей, так что самое главное — не ошибиться и выпустить именно синюю птицу, а то можно сильно поплатиться за ошибку;
6. Выпущенная, птица начнет летать из комнаты в комнату, поэтому нужно быстро закрыть люк и поставить патрон точно на середину люка;
7. Как только птица зависла на некоторое время над люком, наш герой должен дернуть рычаг, люк открывается, патрон подскакивает и бьет птицу;
8. Со страху у птицы округлились глаза, и она летит в комнату с плитой.
9. Берк хватает сковородку, и бегая за птицей, пытается поймать в сковородку яйцо, которое должна снести испуганная птица;
10. Поймав яйцо, он бежит к плите и ставит на нее сковородку;

11. Дождавшись, когда яичница будет готова, он хватает раскаленную сковородку и быстро ставит ее в лифт;
12. Послав яичницу наверх и получив очередное поздравление, наш труженик ждет нового задания. Не забыв, естественно, отправить птицу снова в подвал.

В третьем задании ненасытный тиран просит принести ему сок из глазных яблок:

1. Берк бежит в кладовую и достает оттуда большую деревянную бочку на ножках с краном для воды;
2. Поставив ее к стене в комнате с люком, он снова возвращается в кладовую;
3. Взяв коричневый глиняный горшок, Берк вытаскивает из него коробку с семенами;
4. Посадив семена, он ждет, когда плоды созреют и сами упадут на пол;
5. Собрав семена, наш отважный герой отправляется к бочке и бросает их туда;.
6. Наполненную бочку Берк двигает в комнату с плитой, ставит ее на середину комнаты так, чтобы в нее могла запрыгнуть большая лягушка в железных ботинках;
7. Поставив стеклянную банку точно под кран бочки, неутомимый труженик выпускает из подвала лягушку;
8. Забрав выдавленный сок, он отправляет лягушку обратно в подвал, а банку с соком ставит в лифт и отправляет наверх.

В последнем задании злодей просит принести ему на ужин вареных слизней:

1. Берк в последний раз бежит в кладовую и выдвигает большой чугунный горшок;
2. Поставив горшок в комнате с люком к стене, наш герои отправляется в подземелье, затопленное водой, и ловит слизней;
3. Бросив горшок слизней, двигает бочку до конца вниз, а потом в комнату с плитой;
4. Выпустив из подвала огнеметную пушку, Берк бросается наутек от пушки, так как она старается зажарить нашего отважного героя;
5. Неугомонный пленник спрятался за горшок со слизнями и пушка стрельнула в горшок и тем самым сварила там всех слизней;
6. Задание выполнено, но теперь перед Берком встала трудная задача — отделаться от пушки;
7. Заманив пушку под пресс, наш герой разделывается с преследователем и отправляет слизней наверх;
8. Теперь Берку, не потерявшему веру в победу, открыта дорога на свободу.

Совет начинающим: в первом задании не спешите отправлять ведро с червями наверх, а лучше поставьте его в лифт и идите готовить все для последующих заданий злого тирана.

THE TRAIN



Поезд — Accolade, 1988

Эта игра представляет собой очень оригинальную программу-имитатор. В ней вам будет предложено испытать свои силы в качестве машиниста паровоза. Кроме того, в ней присутствуют элементы других игровых жанров, в том числе и стратегических игр.

Краткий сюжет. Представьте себе, что вы находитесь в центральной части Франции в 1944 году. Войска союзников высадились на западном побережье и ведут бои с войсками вермахта. Вы — командир одного из отрядов Сопротивления, и вашему отряду дано задание отбить на станции Metz (г. Мец) бронепоезд и провести его к войскам союзников.

От вашего умения ориентироваться в сложной обстановке зависит успех данного предприятия. Вам нужно спланировать маршрут движения бронепоезда по железным дорогам Франции. По пути придется прорываться через станции и железнодорожные мосты, захваченные фашистами. Их нужно отбить у врага. В пути на бронепоезд будут совершать налеты самолеты Люфтваффе, и вам придется от них отбиваться. Ну и кроме этого, от вас потребуется умение справиться с такой сложной машиной, как паровоз. Ведь кроме опасностей, подстерегающих вас на пути, могут произойти большие неприятности, связанные с неумением справиться с органами управления в кабине паровоза. Вы можете погибнуть от взрыва котла или, наоборот, бронепоезд остановится из-за нехватки давления пара, если вы неправильно рассчитаете маршрут движения, и у вас кончится уголь или вода. У паровоза также могут выйти из строя тормоза, и игра на этом закончится.

Управление. Перед вами расположено несколько приборов и органов управления паровозом. На приборах показывается: скорость паровоза (MPH), давление пара (PSI), его температура (TEMP) и уровень воды (WATER).

К органам управления относятся: тормоза (BREAKE), рычаг реверса (FORWARD/REVERSE LEVEL), заслонка сброса пара (STEAM BLOWOFF), клапан регулировки давления (THROTTLEB), кроме этого, перед вами в кабине находятся крышка топки и ручка свистка.

Управление производится с помощью джойстика и некоторых клавиш на клавиатуре.

В кабине паровоза вы можете перемещать с помощью джойстика стрелку, указывающую на какой-либо орган управления, с помощью джойстика можно и манипулировать им.

Чтобы поднять температуру и давление пара, необходимо открыть крышку топки и подбросить туда уголь (рукоятка джойстика вправо). Скорость движения бронепоезда регулируется рычагом управления давлением пара и тормозами. Чем больше вы потянете на себя рычаг регулировки давления, тем больше пара будет поступать в цилиндры и тем быстрее будет двигаться бронепоезд. Для остановки нужно перекрыть поступление пара в цилиндры, толкнув рычаг до упора от себя, и затормозить, повернув рукоятку тормоза. Приводить тормоз в действие лучше кратковременными импульсами по 2-3 секунды, иначе он быстро выйдет из строя. При закрытой заслонке начинает расти давление пара в котлах, и, чтобы удержать его в норме необходимо стравливать пар с помощью заслонки (STEAM BLOWOFF).

Из кабины паровоза вы можете перейти к одному из зенитных пулеметов, расположенных спереди и сзади бронепоезда. Это необходимо при отражении атак немецких самолетов. Переключение осуществляется нажатием клавиш 1 или 2; возврат в кабину — 3. О налете вражеской авиации вас проинформирует компьютер. Он же выдаст сообщение, если давление пара будет превышать норму или будет слишком низким. Компьютер проинформирует вас и в том случае, когда запасы угля или воды будут подходить к концу

Включив таблицу состояния с помощью клавиши 5, можно узнать о состоянии различных систем бронепоезда, о процентном износе тормозов, котла, брони, а также о количестве оставшегося угля. Выход из таблицы — клавиша 5.

С помощью клавиши 4 можно вывести на экран карту сети железнодорожных путей Запада Франции, на которой будут отмечены все станции, мосты, развилки, а также указано положение вашего бронепоезда. По этой карте вы узнаете о приближении бронепоезда к станции или к мосту, а также спланируете дальнейший путь состава по оптимальному маршруту.

Другие клавиши:

Space — пауза; R — выход из игры; S — вкл/выкл звука.

Мост (BRIDGE). На мосту, захваченном союзниками или отрядами Сопротивления (о чем свидетельствует изменение его цвета на карте), вы можете не останавливаться. Но как только попытаетесь проехать через мост, который контролируется немцами, без остановки, то будете немедленно уничтожены.

Поэтому при подходе к мосту необходимо замедлить скорость до минимума и, когда расстояние до моста сократится до нуля, о чем вас проинформирует компьютер, полностью остановить бронепоезд. В этот момент вы автоматически окажетесь в орудийной башне и должны будете расстрелять немецкие речные суда, которые тоже ответят огнем. Как только все суда будут потоплены, путь будет свободен, и можно двигаться дальше.

Станция (STATION). На станциях, захваченных врагом, можно не останавливаться, но после особенно длинных перегонов или перед ними необходимо заправить баки водой и загрузить уголь. Это можно сделать, лишь отбив у врага станцию. Для захвата станции нужно действовать аналогично случаю с мостом. После остановки вы окажетесь на месте пулеметчика, и ваша задача — подавить сопротивление немцев. После захвата станции вам предложат ознакомиться со сводкой германского командования. Нажав клавишу **огонь**, вы увидите следующее меню:

- захват следующей станции;
- захватить следующий мост;
- сделать ремонт;
- ничего не делать.

Вы можете отправить соответствующее послание союзникам и получить ответ, в котором будет указано, в какое время произойдет данное событие (текущее игровое время указывается на циферблате в углу экрана).

После этого вы можете продолжать движение.

Развилка или перекресток (SWITCH). Повернуть на другие пути можно только при полный остановке бронепоезда на развилке при помощи рычага реверса.

Внимание! Не трогайте рычаг до полной остановки поезда.

На первых порах будет очень трудно справиться с управлением бронепоездом, но, потренировавшись некоторое время, можно приобрести опыт и добиться больших успехов в этой необычной компьютерной игре.

ZX-Ревю, 1-2, 1992

TRASHMAN



Мусорщик

New Generation

В игре вы, управляя действиями мусорщика, должны, обходя дома и газоны, переходя улицу и избегая встреч с автомобилями, собирать мусор и относить его в машину. Игра начинается с первой игровой картинки (зоны). Всего картинок три. За время 999 единиц вы должны будете бегать между домами и собирать стоящие около домов черные ящики с мусором. Иногда вы можете увидеть собачью будку. Будьте осторожны: если вы случайно оступитесь и зайдете на газон с цветами, то собака кинется на вас и будет кусать, пока вы не убежите через калитку на улицу. Вы также заметите, что время, обозначенное на приборной доске в игровой части экрана, будет идти очень быстро, если вас начнут кусать собаки или если вы будете ходить по газонам. а не по дорожке.

В городе левостороннее движение. С левой стороны дороги будет ехать мусоровоз, в который вы должны сбрасывать мусор. Для этого вам нужно с мусорным ящиком подойти к машине сзади и нажать кнопку **вперед**: вы увидите, что Trashman перегнется через борт машины и, высыпав содержимое ящика в кузов, вернется в первоначальное положение. Для того чтобы взять и опустошить новый ящик, вам нужно старый поставить на место.

При переходе дороги будьте очень осторожны, так как на вас может наехать какой-нибудь автомобиль. Когда вы соберете все ящики, компьютер переносит вас в другую часть города, и там в более усложненном варианте повторяется все сначала. Если вы погибаете, то игра кончается. Всего у вас есть три жизни, за которые вы должны собрать мусор во всем городе.

TREASURE ISLAND



Остров сокровищ

Mr Mbcro

Сначала Джим Хоукинс на пути к борту «Эспаньолы» должен избежать смертельных объятий слепого Пью. Затем ему нужно остерегаться разоблачения в момент, когда он подслушивает заговор мятежной команды корабля. И только после этого начинаются, собственно, приключения на острове сокровищ.

Поиск начинается от форта, который искатели приключений построили на острове. Джим должен опередить пиратов и найти пещеру Бена Ганна. Поиски ведутся в соответствии с картой, части которой появляются на экране. Всего таких частей — 64.

Когда найдена пещера и обнаружены сокровища, то для завершения игры их нужно перенести на корабль, спрятанный в бухте.

В конце каждой игры приводится счет, отражающий скорость, с которой сокровища были найдены, а также бойцовский дух игрока. Чтобы добиться абсолютного результата — 100%, вам придется изрядно потрудиться.

<u>**Управление:**</u>

Q — вверх; **O** — влево; **A** — вниз; **P** — вправо.

Для полного успеха недостаточно избегать ловушек пиратов. Необходимо приблизиться к пирату на такое расстояние, чтобы он метнул в Джима кортик и при этом успеть увернуться.

Чтобы взять что-то, Джим должен быть помещен на подбираемый объект. Бросая кортик, Джим должен двигаться в направлении бро-

ска. В момент броска нажимается клавиша **M** или кнопка **огонь** джойстика. При нажатии клавиши **H** в игре наступает пауза. **T** продолжает игру. Одновременное нажатие **D** и **T** запустит игру заново.

TRUENO 1 & TRUENO 2



Замечательная и очень интересная игра — похождения трех древних рыцарей: Капитона, поражающего противника холодным оружием, добродушного толстяка Голирта, убивающего всех одним ударом, и маленького, юркого Грастина, способного ползать по канатам.

Прелесть игры в том, что вы можете мгновенно менять персонажей игры. После победы над врагами остаются деньги, которые следует собрать, для того чтобы выбрать кого-то из 3-х рыцарей. Предварительно необходимо нажать три назначенные вами клавиши. Переход в режим покупки — клавиша **0**, щиты — жизни, колбы — энергия. Чтобы перейти на другой уровень, Грастин должен найти волшебный ключ, для чего ему надо попрыгать на различные стенки в разных экранах. Когда он возьмет ключ, раздастся характерный звук.

TT RACER



Гонки на мотоциклах — **Digital Integration**

Эта программа очень точно имитирует гонки на мотоциклах.

В игре очень точно воспроизведены динамические качества мотоцикла Suzuki: ускорение, маневренность и другие технические характеристики. Вы можете принимать участие в гонках по различным трассам и в различных условиях. Действует реальная тактика гонок. Ее основа: уход от противника, обгон конкурентов на поворотах и т. д.

Управление — джойстиком. Комбинации **вперед-огонь** и **назад-огонь** дают возможность менять передачи. В нижней части экрана — приборы управления мотоциклом. Очень оживляет игру изображение передвигающихся рукояток газа и сцепления, которые поворачиваются в соответствии с движениями джойстика.

TTR 2



Argus Press

Молекулу захватили враждебные электроны. Для того чтобы освободить ее, вашему электрону придется потрудиться. На каждом из уровней нужно найти компоненты магической формулы, собрать их воедино, а затем выйти из этого уровня. Формула появляется перед входом в уровень, а собрать ее нужно в правильном порядке. Задание усложняется тем, что ваш электрон может двигаться только по орбите вокруг ядра. Чтобы взять компоненты формулы, электрон должен обежать по орбите вокруг ядра полный круг. Остерегайтесь враждебных частиц, которые двигаются по орбитам.

TUJAD



Ariolasoft

С далекой планеты от внеземной цивилизации поступили сигналы SOS. Планета захвачена роботами-пришельцами. Спасательный звездолет прибыл на место трагедии и оказался перед сложной задачей. При посадке был поврежден бортовой компьютер, и после использования запасного комплекта выяснилось, что таинственно исчезла микросхема. Роботы похитили ее и, разобрав на 50 частей, раскидали их по различным комнатам запутанного подземного лабиринта. Для спасения планеты необходимо привести звездолет в исправное состояние, а вам в роли мужественного спасителя предстоит собрать недостающую микросхему.

Надо отметить, что лабиринт очень сложен и запутан, и на первых порах полезным будет составление карты. В лабиринте вас поджидают неприятности: роботы, которые жаждут вашей смерти. Вам угрожает потеря энергии, если вы вовремя не встретите и не используете источник дополнительной энергии.

В коридорах лабиринта стоит опасаться только крупных роботов, а мелкие, напоминающие больших по форме, не опасны. Они лопаются, как мыльные пузыри, при вашем приближении, уменьшая, правда, запас энергии.

Следует отметить, что для уничтожения крупных роботов недостаточно автоматического оружия, имеющегося у вас постоянно. Используя клавишу **S.Shift**, можно сменить вид оружия, который вы собираетесь применить, так как для уничтожения разных роботов необходимо использовать различные виды оружия. В начале игры вы имеете три жизни, три гранаты и три мины — это отображается в левом верхнем углу, а в правом высвечивается расход энергии. В процессе игры вы будете встречать гранаты, мины и дополнительные жизни, которыми пополните свой запас. Здесь же раскиданы детали микросхемы, процент сбора которой отображается на экране.

Управление:

1 — клавиатура; **2** — Kempston-джойстик;
3 — курсор; **0** — старт игры;

верхний ряд клавиш — вверх;
нижний ряд клавиш — вниз;
два внутренних — влево/вправо.

TUNNEL (TUNNEL 1, TUNNEL 2, TUNNEL)



Туннель

Представьте себе, что вы попали в туннель. Навстречу вам попадаются всякие мерзкие животные: летучие мыши, лягушки, крысы и т. п. Вот их-то и надо уничтожить, и чем больше, тем лучше. Не забывайте, что туннель имеет повороты.

Программа Tunnel 1. Возможности выбора режимов:

F — игра с большой скоростью;
M — игра со средней скоростью;
S — игра с низкой скоростью.

Игра ориентирована на уровень подготовленности играющего, равный 2. Для начала игры необходимо нажать на любую из клавиш выбора скорости **F**, **M** или **S**. Если вы уверены, что уровень ваших навыков возрос, то загрузите программу Tunnel 2 или Tunnel. Перед

выбором скорости и запуском игры надо выбрать тип джойстика, которым вы располагаете. Это происходит при нажатии клавиши **C.Shift** и одной из следующих клавиш:

K — Kempston-джойстик;
A — курсорные клавиши и **0** для стрельбы;
Z — запасной вариант.

Клавиши от **6** до **0**:

6 — влево; **7** — вправо; **8** — вверх; **9** — вниз;
0 — огонь; **R** — Cursor-джойстик.

Выбранный тип джойстика отмечается звездочкой *. За каждое попадание в летучую мышь вы получите 20 очков.

Программа Tunnel 2. Этот вариант игры рассчитан на игрока с более высоким уровнем практических навыков.

Выбор скорости игры и типа используемого джойстика такой же, как и в Tunnel 1. За каждое попадание в прыгающую лягушку вы получите 60 очков.

Программа Tunnel. Кроме возможностей, описанных в Tunnel 1 и 2, можно попросить компьютер показать, как надо охотиться на мерзких тварей. Для этого нажмите клавишу **D**. Если вы хотите вернуться к игре,то выдайте команду **Breake**.

Здесь также можно настроить игру на уровень практических навыков, которого вы достигли. Для этого нажмите одну из клавиш **1**, **2**, **3**, **4** или **5**. Выбранный уровень отмечается звездочкой.

Выбор типа джойстика и скорости ведения игры такой же, как в Tunnel 1 и 2.

Очки. За попадание в:

летучую мышь	20	паука	40
лягушку	60	крысу	80
мишень	100		

TURBO ESPRIT



Durell

Управлять машиной марки «Lotus» в центре города на скорости 150 миль/час — дело непростое, особенно, если вы пай-мальчик и не собираетесь давить непрерывно движущихся пешеходов и сталкиваться с другими машинами. В это же время нехорошие ребята производят какие-то операции с наркотиками, и ваша задача — найти и захватить вооруженный броневичок и четыре машины с наркотиками до того, как вас обнаружит неприятель. К сожалению, вам необходимо останавливаться перед светофорами, выполнять другие правила дорожного движения, в то время как мафиози их не соблюдают.

Отслеживание цели незамысловато, так как локатор обнаружит ее и будет следить за ней с помощью карты. Наблюдайте внимательно за приближением моторизованного неприятеля. Чтобы уничтожить его, можете использовать свое вооружение, но необходимо совершить довольно сложный маневр, чтобы оказаться позади неприятеля.

Это прекрасная игрушка с гонками на машинах.

TURRICAN 2

Очень скоростная игра в стиле «застрели-их-всех», содержит тринадцать уровней с различными сюжетами. На одном уровне вы — кибернетический агрегат, прокладывающий путь сквозь полчища врагов и стреляющий во все, что движется. На другом — вы в космическом корабле и т. д. Разнообразные враги стремятся выполнить свою задачу — уничтожить вас, а в конце каждого уровня вы встречаете особого противника, который смертельно опасен.

TUSKER



В поисках бивней — System 3

Представьте себе выжженное солнцем небо Африки и туземцев племени бинго. Здесь может выжить только сильный.

Есть два пути стать богатым: первый — построить свой Бинго-зал; второй — найти слоновье кладбище. Бивни могут принести вам деньги. Ваш отец сделал целью своей жизни найти это кладбище. Он умер, и теперь это ваша задача. Вы должны найти свой путь из пустыни в джунгли через подземные лабиринты, деревни туземцев, населенные крокодилами пруды, вы должны обнаружить и убить случайного гостя племени бинго.

Управление производится по четырем главным компасным направлениям. При этом клавишу **огонь** рекомендуется нажимать только для того, чтобы выбить противников или использовать вещи, которые подбираются вдоль дороги. Изображения в верхней части экрана показывают два кулака. Левая рука держит объекты и произведения искусства, которые могут вам понадобиться. Правая рука показывает различное оружие, которое вы имеете в своем распоряжении. Уровень жизни показан в виде изменяющегося стержня слева, а справа стержень показывает запас воды, который вы можете использовать, чтобы пополнить свою энергию, если у вас имеется бутыль для воды. Игра начинается в пустыне, где племена кочевников с длинными изогнутыми саблями будут стараться разрубить вас на куски. До тех пор, пока вы не подберете оружие, от них нужно убегать.

Подобрать предмет можно при помощи кнопки **огонь**, при этом кнопка **A** — это предмет, а **S** — оружие. Обладая оружием, вы, ударяя ногой или рукой в разных направлениях и на разных высотах, сможете атаковать туземцев. Движение вашего действующего лица время от времени может стать затрудненным, и тогда кочевники вас быстро достигнут.

TUTANKHAMUN



Тутанхамон — Micromania

Итак, нашему герою предстоит очередная попытка завладеть несметными сокровищами пирамиды Тутанхомона. Сокровищница охраняется всевозможными тварями. Египетский фараон не хочет расставаться со своими богатствами. Но наш «солдат удачи» напорист и алчен, к тому же вооружен фантастическим оружием, уничтожающим нечисть.

Кроме сокровищ, за взятие которых начисляются очки, в лабиринтах разбросаны ключи, подобрав которые, можно попасть в следую-

щую комнату. Следует отметить, что иметь при себе можно только один ключ, и может так статься, что вам придется вернуться обратно за оставшимися ключами. Имея при себе ключ, необходимо отыскать плиту, закрывающую выход из очередной комнаты, и очистить себе проход, приблизившись к ней.

Сначала вы можете выбрать любую из первых пяти комнат для путешествий по ней. Но это только разминка. Далее вам предстоит проделать путь самостоятельно, пробираясь к сокровищам.

TWIN TURBO V8



Двойной турбо V8 Code Masters, 1989

Программ-имитаторов автомобильных гонок существует великое множество, но игра Twin Turbo V8, несомненно, обратит на себя ваше внимание чертами, присущими большинству программ фирмы Code Masters: прекрасной графикой, простотой управления и реалистичностью происходящего на экране.

Об окончании загрузки программы сообщит начавшая звучать музыка. Теперь, чтобы оказаться на старте соревнований, достаточно нажать **Enter**, а затем кнопку **огонь** на джойстике (управление джойстиком для этой игры предпочтительнее). Программа сама сумеет разобраться, какой тип джойстика находится у вас в руках.

У стартовых ворот вы увидите 7 машин: черные — это автомобили соперников, а появившийся последним красный Twin Turbo V8 — ваш. Гонки начинаются по сигналу зеленого фонаря. Ближайшую группу соперников постарайтесь обойти на первых километрах пути (это удобно сделать, ведя свой автомобиль прямо по центру дороги), иначе они так плотно перекроют трассу, что обогнать их будет непросто. Остальные автомобили идут поодиночке, и обойти их особого труда не составит.

Ваша машина имеет две передачи:

LO — пониженные обороты, скорость до 120 км/час;
HI — повышенные обороты, скорость до 250 км/час.

Переключение передач осуществляется нажатием кнопки **огонь**. Разгон автомобиля, а также прохождение крутых поворотов лучше делать на пониженных оборотах. Особое внимание обратите на разгон машины: при включении пониженных оборотов скорость вы наберете значительно быстрее.

В случае аварии у вас имеется возможность пересесть на новый автомобиль. Всего их в вашем распоряжении три, но успешно пройдя трассу, за каждый миллион набранных очков вы получите дополнительный автомобиль. На новой машине гонка продолжается с места аварии.

Вся информация о ходе гонки и состоянии автомобиля (очки, время, скорость, уровень игры, расстояние до финиша, количество попыток) непрерывно выводится на экран.

Успешно пройдя первый этап гонки, вы попадаете на второй — на зимнюю автотрассу. А потренировавшись, и на третий — зимнюю автотрассу в горной местности, прохождение которой затруднено еще и низкой облачностью. Будут и другие этапы, но чтобы добраться до них, придется изрядно потрудиться.

При переходе от одной трассы к другой сбереженное время сохраняется за вами, увеличивая контрольный срок на прохождение нового этапа.

Когда же все контрольное время истечет и все имевшиеся машины будут разбиты, то очень может быть, что вы окажетесь в числе рекордсменов и сможете внести свое имя в таблицу рекордов (три буквы вводятся с клавиатуры). Скатертью дорога!

А для нового старта нужно лишь нажать **Enter** и затем **огонь**.

"Питер", В. Овечкин

TWINZ!



Игра, развивающая зрительную память. Перед вами лежат карточки, изображением вниз. Каждая карточка имеет одну идентичную. Вы можете открыть любую карточку. Если следующая открытая совпадет с предыдущей, они останутся открытыми. Это продолжается до тех пор, пока не откроются все карточки или не выйдет отведенное вам время. Тематика изображений самая неожиданная: дорожные знаки, небесные тела, фрукты, радиодетали, портреты людей и т. д. Игра имеет режим тренировки, когда время не ограничено.

Управление: клавиатура или джойстик.

TWISTER



Круги ада — System 3

В игре вам предстоит преодолеть «круги ада», которые считаются пройденными после того, как вы уничтожите определенное количество демонов и соберете нужные символы, которые встречаются у вас на пути. В каждом круге вы становитесь обладателем части психологического щита, но чтобы победить Твистера, вам надо иметь этот щит целиком.

Продолжительность игры зависит от вашей способности прыгать, стрелять, в то же время внимательно осматриваться по сторонам, чтобы собирать только полезные предметы. На первом экране в роли символов выступают «трефы», «бубны», «пики» и «черви». На втором этапе — это семь букв, составляющих слово, которым можно заклясть Твистера, и так далее.

UNDER WORLD



Преисподняя — Orpheus

Люди издревле гонялись за красивыми камушками — алмазами. И хотя теперь человечество ушло далеко вперед в своем развитии, стали реальностью межзвездные полеты, алмазная мечта по-прежнему мучает людей.

Вы — один из современных добытчиков алмазов. Узнав о существовании Алмазной Планеты, вы отправляетесь туда с самыми корыстными намерениями. Ваша цель — собрать побольше алмазов, которые раскиданы по обломкам скал.

Но существа, обитающие на Алмазной Планете и внешне напоминающие ангелов, а также разнообразные животные с самого начала постоянно преследуют вас и мешают обогащаться. Для борьбы с ними годится водяной пистолет, который нужно взять в начале игры (клавиша **Space**). Этот пистолет стреляет пузырями, способными на время

уничтожать ехидные существа. Но они очень живучи и вскоре появляются снова в большом количестве. Подобрав пистолет, отправляйтесь на поиски меча (взяв меч, не потеряйте пистолет!). Это древнее оружие понадобится вам для уничтожения экзотических монстров, охраняющих входы в некоторые комнаты. Убив их, смело идите вперед.

Местные существа попытаются спихнуть вас в пропасть, но это не самое страшное: вы сможете выбраться, совершив увлекательную прогулку на мыльных пузырях. Они в изобилии появляются из кратеров. Прокатившись до самого верха, можно повиснуть на веревке (она довольно часто имеется на вершине). Эта веревка при умелом обращении — ваш верный помощник. Она может удлиняться (клавиша R), укорачиваться (клавиша E), на ней можно раскачиваться (клавиши **влево, вправо**), а потом спрыгнуть с нее в нужный момент. При определенной тренировке вы с успехом справитесь с задачей.

Управление:

Q — влево; **W** — вправо; **R** — прыжок; **T** — огонь;
Space — взять; **Enter** — пауза/пуск.

UNDERGROUND

★★★☆☆

Под землей — **System 4**

Коля забирается на высокую стенку и спрыгивает в заброшенный сад. В замке, возвышающемся черной глыбой на фоне ночного неба, нет ни единого огонька. Коля толкает перед собой приоткрытую массивную дверь, за которой виднеется большая комната. Из угла появляется удивительная фигура, похожая на большую обезьяну. Коля бросился на нее, но зацепился ногой за рычаг, открывающий западню, и полетел в глубь погреба.

Вам придется выручать Колю из беды. Оказался он в большом и очень запутанном лабиринте. Этот лабиринт переполнен различными существами. Это силачи с гигантскими дубинками, драконы, поедающие головы, скорпионы, крабы и многие другие. Смерть должна быть для тебя обычным явлением. Знай: убиваешь или ты или он. В подземелье текут отравленные реки, очень опасны также глубокие ущелья. Меч, помещенный в нижней части экрана, показывает направление, в котором ты должен идти. Когда тебе нужно пройти через пещеру, нажми соответствующую клавишу. Не забудь подбирать магические амулеты, а также очень симпатичные черепа. Предупрежденный заранее волшебник Дранс отомстит тебе, если поймает в погребах своего замка.

UNIVERSAL HERO

★★★★☆ T

Универсальный герой — **Mastertronic, 1986**

Цель игры — принести на склад кусок радиоактивного плутония, потерянного на базе одним из работников склада.

Вы управляете космонавтом, который способен как ходить, так и летать по лабиринту. Космонавт появляется в комнате A-1 и идет в комнату A-3, где он должен взять краник для воды. В комнате A-6 нужно взять стеклянный глаз (Rough Glass). В комнате A-8 вы увидите торчащую из выступа трубу, для которой используйте краник. В комнате D-6 исчез радиоактивный фонтан, выбивающийся из-под

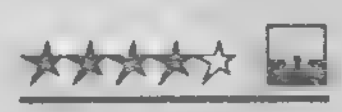
пола. Идите до комнаты C-8, где возьмите кинокамеру (A Three Pin Plug), а в комнате D-8 возьмите двойной моток проволоки (Two Coro Wire), в B-7 заберите выключатель (A Remote Switch). В B-6 заберите карточку. Выключатель используйте в секторе B-5 — исчезнет силовое поле около дискеты. В комнате B-4 заберите взрывную машину (A Plunger). Если вы попали в комнату B-1, то увидите кусок плутония. В данный момент его трогать нельзя, он радиоактивен и может отнять у вас жизнь. Возьмите динамит в комнате C-2 и взорвите его машиной (A Plunger) в комнате C-3. Идите в комнату C-5 и используйте кинокамеру у силового поля. Дискету вставьте в компьютер, на запрос компьютера напишите кодовое слово SLARTIBARDFAST, и силовое поле исчезнет. Идите в комнату C-7 и возьмите за кактусом банку с маслом (Oil). Банку несите в комнату D-3 и там ее используйте. За масло вы получите канистру с горючим (An Air Tank), которым заправьте корабль. Корабль взлетит и перенесет вас во второй уровень.

В комнате E-3 возьмите энергетическую капсулу и пополните вашу энергию. Карточку можно выбросить. В комнате F-4 возьмите блок от системы машины перемещения (Druid). В комнате G-4 возьмите робота (Droid), а в комнате G-5 заберите летную ракету (Fly Swather). В комнате H-5 используйте блок (Druid). В комнате H-4 вставьте в пресс стеклянный глаз, он превратится в линзу, ее можно забрать. В комнате G-7 заберите редкость (Curiosity), а в соседней комнате G-8 возбмите стартовую ручку для машины перемещения (Starting Hendle). В комнате H-7 заберите марку, а в комнате H-6 — монету. В комнате F-6 найдите яйцо и в комнате F-8 подзарядитесь от него, как от энергетической капсулы. В F-1 используйте монету и посмотрите, какая погода на следующем уровне. В F-3 оставьте вещь, которая не нужна. В комнате E-4 не подходите к кактусам — потеряете жизнь. В E-8 используйте летную ракетку (Fly Swatner). Заберите дохлого таракана и идите с ним в комнату F-3, оставьте все ненужное, после чего идите в E-4 и используйте там остатки таракана. Кактусы погибнут, тогда можете смело идти мимо них в E-6, где возьмите и используйте ключ; откроется ход в E-6, где возьмите яд для травы (Some Weed Killer). В комнате E-8 используйте ядохимикат для травы, за травой заберите воровские ботинки (Robber Boots). В комнате E-3 оставьте дверной ключ. Возьмите все то, что вы оставили здесь. В H-3 заберите гаечный ключ. В комнате G-1 используйте марку и линзу. В комнате G-2 используйте гаечный ключ и робота. В комнате H-1 вставьте в машину ручку (Starting Handle). На машине переместитесь на 3-й уровень.

В комнате I-3 оставьте ручку и робота, заберите трубу для помпы (Pipe). В комнате I-5 возьмите несколько веревок (Some Rope). В комнате K-8 возьмите нож (Knife). В L-8 возьмите большой камень (Lar Ge Rock) и со всем этим идите до комнаты L-7 и используйте нож — дерево разогнется, и камень полетит в кактус. Только тогда можно пройти в комнату L-5, где возьмите гнутый ключ (Bent Key), там можете оставить нож, после чего идите в комнату N-6 и заберите молоток (Sledge Hammer). Идите в N-8 и найдите алмаз (Diamond). В комнате O-8 находится наковальня; используйте молоток, на наковальне появится выпрямленный ключ, его нужно забрать. Молоток можно оставить. В комнате M-8 заберите банку со смазкой (Some Axle Grease). Идите в комнату P-5 и возьмите водяную помпу (Water Pump), с ней пройдите в P-7, где откачайте воду. Вода исчезнет в этой комнате и появится в соседней P-6. Заберите рыбу (Babling Fish). Оставьте помпу и трубу. В P-8 заберите рычаг (Brake Lever) и идите с ним в P-5, где лежит красный камень. Нужно осторожно пролететь над ним и

быстро бежать к надписи EXIT. Заранее включите ключ. Потом используйте смазку, затем рычаг, в результате вы сможете проехать на вагонетке в P-2. Можете оставить ключ и рычаг. В комнате O-3 взять звезду (Pentacle), в комнате K-2 заберите рубин (Rubin). В L-4 заберите кольцо (Ring), в J-1 — кристалл (Crustal), а в J-5 — талисман (Talisman). Будьте осторожны, там есть вода, над которой нужно пролететь туда и обратно. Идите в O-4 и используйте талисман. Появится неопознанная вещь (ORB), и закроется ход вверху. Используйте кольцо (Ring), и вы переместитесь в O-7. Спуститесь в комнату N-7 и возьмите кристалл. Не забудьте, что в комнате P-6 вода. Осторожно пролетите в P-8 и встаньте на стол. Вы переместитесь в F-5. Возьмите оставленный вами паспорт, оставьте редкость (Curiosity), кольцо (Ring), талисман (Talisman) и летите в D-8. Поднимитесь до комнаты A-5 и заберите там радиоактивный бокс. Дальше летите до комнаты B-1 и спокойно забирайте кусок плутония. Не заходите на подъемники в комнате C-1. Идите до D-8 и используйте бак для перелета. Перелетев, идите до комнаты H-7 и используйте рубин (Rubin).

UNTOUCHEBLES



Ocean

Место действия: Чикаго, 1930-е годы. Город трепещет под властью Аль-Капоне. Агента Элиота Несса отправляют из Вашингтона в Чикаго для спасения города. Игра состоит из нескольких картин:

1. Склад. Нелегальный склад виски Капоне. Вы должны совершить налет и захватить как можно больше людей Капоне. Вам нужно побежать и перепрыгнуть через штабель тюков, следуя в направлении, указанном стрелками, и опасаясь поворотов. Когда вы захватите достаточно много бандитов, вы окажетесь на мосту.

2. Мост. Вы устраиваете засаду на банду гангстеров вблизи американо-канадской границы. Вам придется уничтожить их. Вы принимаете положение лежа, винтовка направлена в сторону грузовиков и бочек. Перекатываясь влево и вправо, вы можете обстреливать различные участки моста. Нижняя половина экрана содержит увеличенное изображение того, что вы увидели бы, если бы смотрели в прицел своей винтовки.

3. Аллеи. Эта часть просто поразит вас. Несс стоит под защитой стены, в правой части экрана с винтовкой в руке. Вдоль экрана тянется мрачная темная аллея. Закрытые окна, баки с мусором, грязь. На экране вдаль проходят случайные машины. Его привели сюда следы человека Капоне, от поимки которого зависел успех операции. Вы должны пройти по аллеям к железнодорожной станции. К сожалению, люди Капоне прячутся в каждой аллее. Если вы промахнетесь, вас убьют. Несс заряжает еще одну обойму в винтовку, выскакивает на аллею, стреляет и снова прячется. Если вы проложите свой путь по аллеям, вы в конце концов прибудете на станцию.

4. Железнодорожная станция. Вы устроили засаду на человека Капоне. Когда женщина с детской коляской входит на станцию, она пускает вниз по огромной лестнице коляску и тем самым угрожает разрушить вашу засаду. Когда бандиты выбегают со всех сторон, вам видна лестница (вид сверху). Вы должны оттолкнуть коляску в сторону от людей Капоне и уничтожать бандитов.

5. Заложник. Вы убили всех гангстеров, кроме одного Капоне. Последний человек, осознавая свое опасное положение, берет заложником бухгалтера. Стоуп — самый ловкий стрелок в фильме, должен сделать чудесный выстрел и убить негодяя, прежде чем тот запаникует и размажет бухгалтера по всей станции.

Эта сцена очень напоминает тир с движущимися мишенями.

6. Крыша. Последняя сцена. Френк Нити, психопат и негодяй, который преследовал людей Несса, загнан на крышу городского суда, где предстал перед судом Капоне. Как в фильме, вы должны обеспечить, чтобы Нити не ушел с крыши. Все это несколько похоже на сцену в аллее. Вы должны использовать надстройки крыши, прикрываясь вентиляционными трубами.

URBAN USTART

☆☆☆☆☆ T

Городской выскочка — Richard Shepherd

Действие игры проходит в маленьком городке, в который ежегодно приезжают сотни туристов. Проблема в том, что попасть в город просто, а выбраться из него очень сложно. Нашей задачей является побег из города. Вначале мы оказываемся на этаже огромного пустого дома. Первым делом необходимо надеть комбинезон, лежащий на полу. После этого спускаемся в холл. Здесь находится главный вход. Ключ от него лежит в стороне. В доме можно найти ножницы (в кладовке) и бутылку с жидкостью (в кухонном шкафу). Первый из этих предметов скорее бесполезен, а второй имеет интересные «побочные действия», так что лучше оставить его на своем месте.

Берем ключ и выходим на улицу (необходимо сначала отпереть дверь ключом, а только потом распахнуть ее). Оказываемся на зеленой улице. Перед нами книжный магазин. Входим в него и забираем книгу. Выйдя, направляемся на автобусную остановку, где находится зонт. От остановки всего несколько шагов до свалки. Здесь лежит письмо, а в нем кредитная карточка и номер телефона приятеля, знающего номер нашего счета в банке.

Отправляемся к телефонной будке. Узнаем номер счета и быстро в банк. Взяв деньги, выходим на улицу. Рядом стоит грузовик. Лучше не разглядывать его долго, так как местная полиция не любит любопытных. Отправляемся на юг и на первом перекрестке (Аллея Грусти) поворачиваем на запад. По дороге попадается рыбный магазин (в нем можно найти селедку, она привлечет всех местных кошек). Доходим до Дождливой улицы. Открываем зонт (иначе простудимся) и идем прямо на север. Рядом с каналом лежит ключик. Забираем его и идем на автостоянку. Здесь можем попить молока (необходимо подкрепиться). Минута отдыха, и отправляемся на юг по Дождливой улице, а затем на запад по Спортивной улице. Проходим больницу и поднимаемся на холм. Тут рядом с колодцем лежит кейс. Забираем его — пригодится. Спускаемся вниз и направляемся прямиком в городскую управу. С кейсом незаметно проникаем в здание и похищаем бумаги (дающие разрешение нанять самолет). Потом пойдем в парк и возле костела немного подкрепимся. Далее отправляемся на стройку, там среди плит спрятан летный костюм. Одеваем его.

Быстро, чтобы не увязнуть в грязи, отправляемся на аэродром. Отдаем дежурному офицеру бумаги и плату за полет. Выходим на стартовую полосу, усаживаемся в самолет. Читаем захваченную за-

ранее книгу (она о технике пилотирования). Вставляем ключик в замок зажигания и... мы свободны.

Но это еще не все. Вот несколько советов:

- не сорите на улицах — местные власти очень строго следят за этим;
- не советую слишком интересоваться оставленными автомашинами. Из города на них не выбраться;
- в этом городе можно запросто получить по голове, так как фанаты двух местных команд очень агрессивны. Предлагаем не одеваться в цвета этих команд и не приближаться к фанату на темной аллее;
- если попадете в больницу, что очень возможно, необходимо переодеться врачом (белый халат), а иначе никогда из больницы не выберетесь;
- пребывание в тюрьме (довольно частое в этой игре) можно использовать для изучения книги. Предлагаем вам быть благоразумным и терпеливым, поскольку сержант — типичный служака. Выйти из тюрьмы проще, чем может показаться сначала, необходимо только немного подождать. Если это не дает результатов, то нужно ждать, когда зазвонит телефон, и тогда появится возможность убежать.

По окончании игры мы можем начать ее сначала, но это задание более трудное (трудно пройти улицы, чтобы не попасть в тюрьму).

URIDIUM

★★★☆☆

Hewson Consult

Вы управляете маленьким истребителем, атакующим огромный вражеский межзвездный корабль. Ваш корабль может делать развороты, петли, бочки и другие фигуры высшего пилотажа. Во время этих маневров его тень четко отпечатывается на борту космического левиафана.

Естественно, вы должны вывести из строя системы защиты врага: его пушки, эскадру конвойных истребителей, появляющихся в звеньях до шести штук одновременно. У них такая же свобода маневра, как и у вас, и только одна цель: разрушить хрупкий корпус вашего корабля.

Поделимся некоторыми полезными советами.

Первый уровень (цинк). Лучше всего здесь передвигаться с малой скоростью. В этом случае вы подвергаетесь атаке справа волной очень медленно летящих истребителей. Продолжайте лететь по прямой, не изменяя скорости и не переставая стрелять. Вы уничтожите только один истребитель, но зато избегнете остальных. Пролетев подальше, развернитесь и уничтожьте их всех. Это вам позволит заработать лишние очки. Двигаясь дальше, вы увидите справа две антенны, которые надо облететь, а посередине помещен генератор. Ни в коем случае не пролетайте прямо над генератором — в этом случае активизируется мина, которая полетит в вашем направлении. Тщательно следите за своей тенью. Как только ваша тень будет составлять одну линию с краем генератора, можете лететь дальше — вы в безопасности, если только не задержались на этом экране слишком долго.

Другой метод: повернитесь боком и проскользните между антеннами. Это нелегко, зато интересно! После того как вы отработаете этот маневр, можете увеличивать скорость.

Второй уровень (свинец). Этот уровень закончить гораздо легче. Один совет: сразу спускайтесь вниз. Вы увидите несколько наземных целей, их можно уничтожить, если постараться. Миновав стену, вы окажетесь между антеннами, и тут вам придется поработать джойстиком, чтобы не столкнуться с ними. Все это напоминает слалом.

Третий уровень (медь). В начале этого уровня множество стен, так что начинайте не торопясь. Лучше всего сначала «забраться» в верхнюю часть экрана, а после второй стены двигаться вниз по диагонали. Переждите внизу волну истребителей и поднимайтесь вверх, чтобы избежать столкновения с антеннами. Увеличьте скорость, чтобы проскочить генератор. Смотрите внимательно, должна возникнуть стена, единственный проход в которой — туннель справа внизу.

Четвертый уровень (серебро). Снова простой уровень. Миновав первый набор стен, как можно быстрее опуститесь вниз. Сделайте поворот и двигайтесь вдоль узкого канала на верхнюю часть экрана. Летите поверху, избегая антенн и уничтожая цели. Еще одно сложное место — диагональная стена. Подойдите к ней сверху и двигайтесь медленно. Убедитесь, что поблизости нет врагов, и затем перемещайтесь по диагонали вниз.

VICTORY ROAD

★★★★☆

Дорога победы — Imagine

Завершающая часть игровой трилогии, в которую входят игры Командос и Икары. Ваша задача крайне проста — прорваться по шоссе к командному пункту противника и захватить его. Однако, чтобы вы не слишком быстро справились с этой задачей, на пути вас ждут (кроме обычных солдат противника) какие-то странные животные-мутанты, минные поля, доты с пулеметами и многое другое.

Полезные советы:

- минные поля очень удобно чистить с помощью огнемета. Постарайтесь его подобрать по пути;
- необязательно убивать всех солдат противника, бегущих навстречу. От них можно просто спрятаться за каким-нибудь укрытием.

VIDEO POOL

★★★★☆

Видео-бильярд — OCP

Вам предоставляется возможность усовершенствоваться в искусстве разгонять шары по лузам, не беря в руки кий.

Шары пронумерованы. Номер соответствует количеству очков, которые вы получите, если шар попадет в лузу. Очки умножаются на номер лузы. Шар, которым вы будете наносить удар, номера не имеет. Он, единственный из всех, будет соприкасаться непосредственно с кием (по нему вы наносите удар). Не нужно пробовать загонять его в лузу — у вас станет на одну попытку меньше. Крестик, который двигается вдоль бортов, определяет направление вашего воображаемого удара (непронумерованный шар будет двигаться в этом направлении), а сила удара определяется длительностью нажатия на кнопку джойстика или соответствующей клавиши клавиатуры

(в зависимости от управления). Длительность индицируется на шкале в левом верхнем углу экрана.

Управление — джойстиком или от клавиатуры.

VOGI BEAR



Вини-Пух

1991

Не кто иной, как Вини-Пух, гуляет по сильно пересеченной местности. При этом он ест свой любимый мед и старается не провалиться в глубокую пропасть.

Внимание! Когда на экране появится меню, остановите магнитофон и вновь пустите его по команде.

Управление: от клавиатуры или Kempston-джойстика.

VULCAN



Вулкан

CCS, 1987

Эта игра имитирует события боевых действий в Тунисе в 1942-1943 годах и является образцом среди игр этого жанра.

Управление игрой — через систему меню.

В игре 5 сценариев, рассчитанных на то, чтобы ее продолжительность составляла от получаса до 16 часов. Вы можете выбрать, за кого вы будете воевать — за немецко-итальянские войска (AXIS) или за англо-американские (ALLIED). Играть, как и в большинстве игр, можно против партнера, а можно и против компьютера.

В игре есть возможность, которой лишены настольные аналоги военных игр. Перемещение войск противника производится скрытно от вас. Вы обнаруживаете вражескую часть, только буквально столкнувшись с ней.

Существуют три способа перемещения своих частей: нормальное перемещение (MOVING); нападение (ASSAULT); перемещение походной колонной (TRAVEL).

При нападении подразделение идет до достижения своей цели, а при походном марше может двигаться только по дорогам, но зато с удвоенной скоростью. Правда, в этих условиях оно очень уязвимо для вражеских атак.

Если вы хотите перемещать часть, то можете выбрать один из двух режимов: обороняться (HOLD POSITION); закрепляться (FORTIFY).

Рельеф местности играет в игре очень большую роль. Естественно, он сказывается на скорости перемещения частей, но не только на этом. От него во многом зависит, насколько успешно пройдет атака или насколько успешно вы атаку отразите. Успех каждого из многочисленных сражений между вошедшими в контакт противостоящими частями также зависит от многих факторов: от силы частей, от условий их снабжения и даже от погоды. Снабжение своих войск — важнейший элемент стратегии. Необходимо толково использовать авиацию как для нанесения ударов по врагу, так и для решения разведывательных задач.

Эта игра может быть рекомендована вниманию самых искушенных игроков, она всем доставит удовольствие.

ZX Ревю, 1991

W.T.H.A.S.

☆☆☆☆☆

W.T.H.A.S. — довольно простая, но приятная игра. Вы должны бороться за живучесть корабля, везущего товары из одного порта в другой. У вас имеется 3 робота, которые могут заделывать пробоины, откачивать воду из трюмов, управлять кораблем и следить за работой корабельного двигателя.

Информация:

- на весь корабль имеется лишь 6 ручек для водоотливных помп, поэтому вам придется иногда таскать ручки с собой;
- на каждый отсек корабля имеется по одной затычке для заделки пробоин, поэтому вам придется таскать затычки из отсека в отсек;
- батареи робота постоянно разряжаются, особенно если он стоит в воде, поэтому вам придется время от времени бегать в рубку, где стоит Recharge Chamber — зарядная камера, и заряжаться;
- на более высоких уровнях игры корабль начнет сбиваться с курса (вам придется время от времени вставать за штурвал и подправлять курс), а также начнет перегреваться двигатель (вам придется собирать по кораблю масленки с маслом и выливать их в маслозаливную горловину двигателя, которая находится в корме корабля).

Ситуацию несколько облегчает возможность телетранспортировки робота через закрытые двери, для чего надо при движении робота в нужную сторону нажать клавишу использования энергии — робот окажется в нужной комнате. Помните, что это отнимает довольно много энергии, и к тому же телетранспортировка не работает в трюмах.

Чтобы открыть дверь или люк в трюм, подойдите к нему вплотную и нажмите клавишу «взять» (**огонь** на джойстике). Повторное нажатие закроет дверь или люк. Помните, что через открытые двери и люки вода будет растекаться по кораблю. Если она попадет в рубку, то в ней перестанет работать зарядная камера, и вы не сможете заряжаться.

WANDERER

☆☆☆☆☆

Скиталец

Elite

Космический герой по имени Скиталец (Wanderer) путешествует по галактике и побеждает врагов, играя в карты с инопланетянами.

Игра трехмерная в самом прямом смысле, то есть для достижения объемного изображения надевают красно-синие очки. Однако это не дает удовлетворительного эффекта, изображения не совмещаются. К счастью, стереорежим можно отключить.

Игра содержит две игры: в ней есть эпизоды в космосе и эпизоды на планетах. В космосе приходится немного пострелять. Вы стреляете в объекты, выполненные «проволочной» графикой, которые движутся всегда в одном направлении. Чем быстрее вы расправитесь с врагами, тем больше будет у вас очков. Ну, а чем больше счет, тем больше черных дыр вы сможете обследовать, но об этом потом.

Когда вы приземляетесь на планету, начинается игра в карты, идея которой состоит в том, чтобы обмениваться картами, сданными вам

в начале игры, на те, которыми обладают инопланетяне. Игра довольно сумасшедшая, настоящие поддавки. Надо передать сопернику хорошие карты, за что получите деньги, на которые вам необходимо купить энергию и защитные устройства. К сожалению, это сделать невозможно. Когда на этапе «покупка защиты/энергии» компьютер подтвердит, что все в порядке, ни один индикатор на вашем табло не шелохнется.

Стратегия игры должна быть такой: вы мотаетесь по галактике от планеты к планете, обмениваете свои очень хорошие карты на не очень хорошие, а те, в свою очередь, на плохие, пока не распихаете всю колоду по галактике, собирая очки и взрывные устройства. Ага! Вот тут-то мы и добрались до черных дыр! В черной дыре из черноты (на самом деле синего цвета) появляется ужасная схема с квадратами, через нее надо пролететь. Вот там можете собрать взрывчатку. Ее можно обменять на деньги на других планетах. Набрав изрядно денег, вы можете переместиться в сектор VADD и там сразиться со злым существом.

WAR CARS



Автомобильные гонки (война автомобилей) Firebird

Цель игры тривиальна: двигаясь по запутанному лабиринту на автомобиле, достигнуть цели раньше вашего соперника. За каждую успешную попытку вам начисляются очки.

На экране перед вами два поля, изображающих движение по лабиринту автомобиля соперника (слева) и вашего собственного (справа). В правом нижнем углу экрана располагается радар, на котором фиксируется положение обеих машин в лабиринте и цель, которую необходимо достичь. Несмотря на то, что радар отображает лабиринт приблизительно, уяснить направление движения все же можно.

Игра не бесконечна. Ввиду того, что вы путешествуете со своим противником по одному и тому же лабиринту, то даже умелое управление джойстиком и использование хитросплетений трассы не сможет уберечь вас от столкновений. Аварий вам можно совершать ограниченное количество. И, наконец, набрав определенное количество очков, вы получите возможность записать свой результат.

Управление — джойстиком или от клавиатуры. В начале игры вам высвечивается меню:

START GAME — старт игры;
DEMO — режим демонстрации;
DESIGN ROADWAY — ...
SAVE ROADWAY — ...
LOAD ROADWAY — ...

Последние три опции позволяют самому спроектировать и загрузить трассу. Для этого необходимо последовательно выбрать каждую из них в том порядке, в каком они написаны. Начать нужно с проектирования (DESIGN), что позволит создать довольно сложный лабиринт. Двигаясь по полю будущего лабиринта, расставляйте бордюры (кнопка джойстика). Израсходовав весь запас кубиков (счет в правом углу), вы выйдете обратно в меню. Затем, закончив проектирование, сохраните его (SAVE) и далее загрузите (LOAD).

WAR GAME 1 & WAR GAME 2

★★★★☆

Военная игра

Игры «War Game 1» и «War Game 2» в принципе похожи. Единственное их отличие это то, что первая игра против компьютера, а вторая — это игра для двоих. В остальном все одинаково.

Сюжет этой игры прост: сражаются две армии — англичан и американцев (во второй игре англичане и французы).

В первом меню, куда вы попадаете после загрузки, вас спрашивают, хотите ли вы иметь копию игры на другой ленте. Думаю, вам это не нужно, поэтому выбирайте N и вы попадете в другое меню, где вам придется задать название вашей армии. Разрешается вводить до 11 символов. Следующее меню, которое вас встретит, — это меню выбора поля сражения:

P — PLAIN — равнинная битва;
R — RIVERS — поле битвы с водными препятствиями;
F — FOREST — битва в лесу.

После этого вам предложат выбрать уровень морали вражеских войск (от этого уровня зависит качество игры противника);

L — LOW — слабый уровень;
M — MEDIUM — средний уровень;
H — HIGT — высокий уровень.

Потом идет выбор уровня сложности по количеству полков вражеской армии; 1-17; 2-25; 3-34.

После этого на экране строится карта, на которой голубым цветом рисуется расположение вражеских войск. На карте будет находиться мерцающий квадрат. Клавишами курсора вы можете передвигать его на некотором ограниченном пространстве карты. Этим мерцающим квадратом расставляются ваши войска на карте. Передвигая квадрат в нужное вам место и нажимая **Enter**, вы будете осуществлять расстановку. Первым будет определено местоположение вашего штаба. Постарайтесь поставить его в труднодоступное место для противника. Потом расставляются: полки пехоты (6 полков), полк кавалерии (3 полка), артиллерия (3 полка), инженерные войска (1 полк).

После расстановки последнего внизу появится сообщение о количестве войск у вас и вашего врага с просьбой нажать любую клавишу. После чего начнутся вражеские перемещения, о чем будет свидетельствовать сообщение (Enemy Advancing), и возможна атака ваших войск (Enemy Attacking). Заканчивается все это появлением внизу общего счета количества войск с предложением сделать ход.

WAR MACHINE

★★★☆☆

Машина войны 1989

Космонавт, попав на чужую планету, оказался в пещерах, где инопланетяне тысячелетия назад оборудовали себе звездную базу, а затем покинули планету. В пещерах вас подстерегают многочисленные ловушки, ямы, заполненные азотной кислотой, запертые люки и т. д. Чтобы открыть люк, надо найти ключ. Собирайте разные полезные вещи — они вам пригодятся.

__Управление:__ Sinclair-джойстиком или определенными вами клавишами.

THE WAY OF TIGER



Путь тигра

Gremlin Grafics

Сюжет этой игры подсказали многочисленные видеофильмы об японских шпионах ниндзя.

Скудный ландшафт украшают архитектурные сооружения. Мимо фонтанов и стел, мимо колонн и памятников идет ниндзя, выполняя волю своего господина. У него много врагов, которых необходимо уничтожить, иначе ему никогда не выполнить поручения. Противники не заставляют себя долго ждать, стоит поразить одного, появляется следующий. Только умелое управление джойстиком, позволяющее совершать хитроумные прыжки и наносить молниеносные удары, позволит противостоять им. Удары, которые вы пропускаете, лишают ниндзя сил, и это фиксируется в нижнем правом углу экрана, уменьшая количество лучей у солнца. Другое солнце отображает жизнь ниндзя.

Постепенно совершенствуя свое мастерство, вы можете выбрать один из четырех уровней мастерства (клавиши от 1 до 4). На более высоких уровнях удары, которые вы пропускаете, лишают вас сил гораздо быстрее.

THE WAY THE EXPLODING FIST



Путь взрывающегося кулака

Melbourne House

Двое бойцов, поклонившись друг другу, приняли боевые стойки. Пока вы не вмешаетесь в игру, бойцы на экране будут действовать в режиме демонстрации (DEMO).

Игра — из серии восточных единоборств. Играть может один либо два участника. В первом случае вашим противником управляет компьютер. Своим игроком можно управлять при помощи джойстика или клавиатуры. Последнее позволяет использовать 16 позиций. Все движения легко запомнить: управление джойстиком позволяет перемещаться по экрану, а дополнительное нажатие на клавиши определяет различные виды ударов.

Для начала нажмите на клавиатуре **0** — при этом на экран выведется меню:

1 — переопределение управления для первого бойца;
2 — переопределение управления для второго бойца;
3 — игра с включенным звуком;
4 — игра с выключенным звуком.

Управление основано на сочетаниях клавиши **огонь** и восьми направлений.

вверх	— прыжок;
вверх/вправо	— удар рукой в лицо;
вверх/вправо/огонь	— удар ногой в лицо;
вправо	— подойти к противнику;
вправо/огонь	— удар ногой в грудь;
вправо/вниз	— удар рукой в грудь;
вправо/вниз/огонь	— удар ногой по колену;
вниз	— присесть;
вниз/огонь	— удар ногой из приседа;
вниз/(вправо или вправо/вниз)	— удар рукой из приседа;
вниз/влево	— прыжок назад;
вниз/влево/огонь	— удар ногой из приседа влево;
влево	— отойти от противника;



15. Зак. № 283

влево/огонь	— удар ногой в грудь с разворотом (служит также для разворота бойца лицом к противнику, если он оказался за спиной);
влево/вверх	— прыжок вперед;
влево/вверх/огонь	— удар ногой в голову назад.

Стоит добавить, что все это верно и для того случая, когда противники поменялись местами в результате перемещений. Следует только во всех этих командах заменить **право** на **лево** и наоборот.

WDW-2



Вам предоставляется возможность разгромить мафиозную группу, занимающуюся торговлей оружием. Вы должны, управляя действиями смелого пограничника и уничтожая противников, танки, паровозы, катера и самолеты, дойти до укрытия главаря. У вас есть пять жизней, а следовательно, и пять попыток довести свое дело до конца. В начале игры вы имеете пять гранат, которые можно пополнить по пути из ящиков, спускающихся на парашютах. Для того, чтобы взять их, вы должны несколько раз пробежать по ящику. Чтобы не погибнуть от танка, вы должны переместиться к боковой стороне экрана, и танк, следуя за вами (на определенном расстоянии), сам заедет за экран и исчезнет. При броске гранаты она летит в том направлении, в котором бежит ваш герой. Вражеские пули летят быстрее, чем вы бежите, поэтому вы должны ловко от них уворачиваться, за набор каждых 10000 очков вы получите дополнительную жизнь. О прохождении очередной зоны сообщает надпись OUTROSTE-N, где N — это номер зоны, из которой вы уходите.

WEC LE MANS



Имитация гонок — **Ocean**

Имитация автогонок. Вы стартуете по сигналу стартового пистолета, изображенного на экране. Когда стартует вся орава, игра становится очень интересной. Дорога плавно смещается по направлению к вам. Горизонт поднимается и опускается. По обеим сторонам дороги размещается множество объектов: это знаки, указатели, а также полдюжины машин соперников.

Эта игра и увлекательна и довольно трудна, руль заменен поступательной рулевой системой, поэтому чем дольше вы удерживаете джойстик в нужном направлении, тем больше угол поворота.

WEREWOLVES OF LONDON



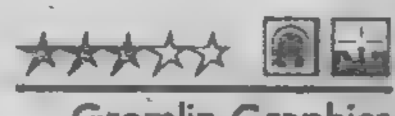
Оборотни в Лондоне — **VIZ Design**

Война оборотней с жителями Лондона. Игра обладает объемной графикой. Самое интересное то, что ваш герой — оборотень. Когда будете ходить по городу, вы можете найти различные вещи. Чтобы их взять, необходимо нажать клавишу **огонь**. При этом клавиши **Q**, **P** определяют, на какое место вы положите вещь. Это место будет выделено синим цветом. Если вы выделите синим цветом свое изображение, то по клавише **огонь** будете совершать прыжок.

Управление: джойстик, клавиатура:

Q, A — вверх, вниз; N, M — влево, вправо;
C.Shift — огонь; O, P — выбор предмета.

WEST BANK



Западный банк

Gremlin Graphics

В этой игре вы одновременно банкир и охранник. У вас в банке — 12 дверей, куда заходят люди. Иногда среди этих людей встречаются грабители. Их, конечно, надо убить, при этом не спутать с другими посетителями банка. Если вы убьете клиента, принесшего вам деньги, то вас осудят и лишат жизни. В игре 4 уровня сложности.

Цель игры заключается не только в борьбе с грабителями. Главное, чтобы над всеми окошками с цифрами загорелся знак доллара, появляющийся после ухода людей, отдавших вам свои деньги.

На третьем уровне будет 3 вида грабителей. Толстый, одетый в черное человек, — террорист. Входя в банк, он сразу же кидает в вас бомбу, поэтому его нужно обезвредить до того, как он это сделает. Может появиться относительно мирный человек с пистолетом в кобуре, но не зря он взял с собой оружие: не спускайте с него глаз, когда он вытащит пистолет — стреляйте в него. Изредка в ваш банк вбегает мальчик с 10 шляпками на голове — их нужно сбивать, пока не появиться хвостик или на голове мальчика не засветится доллар. Когда вы наберете 12 долларов, вам предстоит дуэль с бандитами. Сигналом для стрельбы служит оружие в их руках.

Управление:

1 — выстрел по левой двери;
2 — выстрел по средней двери;
3 — выстрел по правой двери;
O — передвижение влево;
P — передвижение вправо.

WHOLE NEW BALL GAME



Совершенно новая игра с шаром

Crash

«Совершенно новая игра в шар», как назвал эту программу ее автор Пит Кук (Pete Cooke). Она, может быть, немного зануднеи других его игр (Brainstorm, Zolyx и др.), но, тем не менее, может заставить ненароком прогулять рабочий день. Шарик летает по экрану, а вы расставляете отражатели так, чтобы он изменял направление и сбивал энергетические пилюли (желтые штучки, в изобилии присутствующие на экране). Для этого вверху экрана выбирается отражатель, который затем устанавливается на нужное место. Выбор пустой пиктограммы позволяет убрать с экрана поставленный ранее отражатель. Когда все пилюли будут съедены, вы переходите на следующий экран. Время, как обычно, идет, и идет так, что соображать нужно быстро.

Кроме энергетических пилюль, на экране можно увидеть много других «штучек». Не буду объяснять, что каждая из них в себе таит, поскольку уверен, если вы даже не прочитаете подробной инструкции, которая дана в самой программе, то все равно быстро поймете, что в решетку залетать не следует, а вот увеличить скорость шарика, прогнав его по плюсику, совсем даже не помешает.

Если вы по нескольку раз прошли все уровни, забили до предела таблицу рекордов своим именем и считаете, что с этой программой можно завязывать, то я вас разочарую — завязывать пока еще рано. В программе есть встроенный редактор экранов, с помощью которого вы можете расставить «штучки» так, что не только себя, но и самого Пита приведете в состояние глубокой депрессии невозможностью пройти нарисованный вами экран. Если вы захотите удивить новыми экранами кого-нибудь еще или поиграть на них позже, можно записать их на кассету или диск (в зависимости от версии программы).

"Питер", Н. Родионов

WIBSTARS

★★☆☆☆

A & F

Перед вами три игры, собранные в одну.

В начале примитивная задача — собрать фургон под правым желобом для того, чтобы получить продукцию для отправки. За этой игрой идет следующая аркадная игрушка. В ней ваш фургон и дорога выводятся на экран с высоты птичьего полета. Впереди вас — фургон конкурирующей фирмы, который выбрасывает на дорогу обломки, ваша задача — объезжать их. И в завершение игры — платформа, в качестве зоны передачи товаров. Вам необходимо перетащить все, что у вас есть, избегая всяческих помех и, наконец, выдать товары на рынок.

WIZARD'S WARS



GO!

Ближний Восток — 1400 год. Темное средневековье. Но вот появляется географ и исследователь, отважный человек, не боящийся никаких трудностей. Цель игры заключается в поисках замков и нанесение их изображений на карту (делается компьютером). Вначале надо заправиться энергией (клавиша E), затем нажимается T. По пути вам будут встречаться различные чудовища. Если их съесть, то они перенесут вас в другую область, однако запас энергии при этом уменьшается. По болотам ходить опасно — быстро убывает энергия, да и чудовища встречаются чаще.

WORLD GAMES

★★★☆☆

Всемирные игры

Epyx

Вам предоставляется возможность поучаствовать во всемирных спортивных играх — в 8-ми различных летних и зимних видах спорта.

После загрузки появляется меню:

1 — все виды спорта;
2 — некоторые виды;
3 — какой-либо один вид;
4 — пробная игра;
5 — просмотр всемирных рекордов;
6 — новые клавиши;
7 — загрузка/сохранение рекордов.

Перемещение указателя джойстиком или клавиатурой:

Q — вверх; **A** — вниз; **огонь** — выбор нужного пункта.

Поднятие тяжестей, прыжки через бочку, прыжки в воду с утесов, слалом, борьба на бревне, укрощение быка, перенос бревна. Борьба.

C.Shift/Break — возврат в главное меню.

XANTHIUS



Players, 1987

В игре вам надо управлять забавным роботом, который должен, двигаясь по коридорам станции-регенератора воздуха на чужой планете, найти склад запасных частей для восьми компрессоров и починить станцию. Со временем баланс в компрессорах нарушается и, если вы не успеете произвести ремонт, станция взорвется. Управление от джойстика или клавиатуры.

XECUTOR



ACE

Прозвучала команда: «Приготовиться к бою!», и эскадрилья боевых космических кораблей рванулась к проходу, ведущему в логово врагов.

Если бой с врагами в одиночку для вас сложноват (в меню — пункт One Player), то можно сражаться вдвоем (Two Player).

Нажмите клавишу 3 (Define Controls) и выберите вид управления для каждого из игроков: клавишей **Space** наведите мигающую полосу на выбранный вариант и нажмите **Enter**.

Начало боя в варианте для одного игрока вызывается нажатием клавиши 1, для двух — клавиши 2. Битва идет в узком проходе, и корабли вводятся в бой по очереди. Число машин каждого типа отражено на маленьких экранчиках справа.

Тактика боя простейшая: уничтожать, все, что движется или стреляет, и избегать столкновения со всем, кроме мины (см. ниже) и второго вашего корабля. Если после поражения цели на ее месте появится шарик с рожками, похожий на морскую мину, то пугаться его не следует — в худшем случае он безвреден. Однако в том случае, когда вы сумели вызвать появление мины и расстрелять ее, то между экранами, отражающими резервы эскадрильи, появится один из символов:

- заклепка и патрончик не приносят пользы;
- бинокль прибавляет вторую пушку, что делает огонь вашего корабля более эффективным;
- ракета подвешивает неуправляемые ракеты, поражающие цели в широкой полосе;
- трезубец устанавливает очень эффективную веерную пушку;
- звездочка устанавливает крупнокалиберную пушку, стреляющую разрывными снарядами, осколки которых уничтожают все живое. Пользоваться пушкой сможет, однако, лишь опытный боец, так как осколки загромождают экран, отвлекая внимание от целей.
- щит включает временную защиту от вражеских снарядов.

XENO



A & F

Очень оригинальная и забавная игра. Вместо игроков — две шайбы, которые двигаются по полю с помощью резинок. В зависимости от натяжения резинки меняется сила удара по мячику.

Если вы играете с компьютером, то ваши ворота слева. Старайтесь все время вести игру около ворот соперника и забить как можно больше мячей. Место закрепления резинки на поле обозначено крестиком. Бить по мячу нужно не всегда по центру: если необходимо, чтобы мяч отлетел в сторону, бейте по краю. При ударе ориентируйтесь по тени на поле, отбрасываемой мячом. В экстремальных ситуациях можно ударить по шайбе соперника и она отлетит в сторону. Хорошо тренированный и умелый игрок сможет забить мяч даже рикошетом.

В игре всего четыре периода, их продолжительность устанавливается вами в начале игры (клавиша 8). Так же можно установить время в секундах, отводимое на оттягивание резинки — по истечении этого времени происходит самопроизвольный запуск шайбы (как и при нажатии **огонь**).

Уверен, что игра вам понравится!

Клавиши выбора в начале игры:

- **0** — старт игры;
- **1** — игра с компьютером;
- **2** — игра с партнером;
- **3** — клавиатура;
- **4, 5** — джойстики;
- **6** — выбор клавиш управления для 1-го игрока;
- **7** — выбор клавиш управления для 2-го игрока;
- **8** — установка продолжительности периода (мин);
- **9** — время на установку резинки (сек).

XEVIOUS



U.S.Gold

Много тысячелетий назад, еще до ледникового периода технически развитая цивилизация была вынуждена покинуть Землю. Теперь этот народ, который называет себя Xevious, возвращается обратно с целью завоевать то, что они оставили. Управляя кораблем, вы должны защитить Землю от нашествия завоевателей.

Смелее бросайтесь в бой! Совершая полет над местностью, вам необходимо бомбить вражеские наземные объекты, которые не безопасны для вашего корабля и тоже огрызаются огнем своих ракет. Следите за вражескими летающими тарелками, поражайте их огнем ваших пушек. Избегайте огневых атак и столкновений с летающими тарелками — это ваша смерть.

Если вы выжили и благополучно пережили несколько вражеских штурмов, то впереди вас ждут новые атаки лахвайгенов. Главная база Xevious — вот ваша цель. Прямое попадание в ее главный реактор лишает базу возможности противодействовать вам.

Управление:

- **0** — клавиатура;
- **1** — Kempston-джойстик;
- **2** — курсор (0 — огонь, 1 — бомбометание);
- **3** — Sinclair-джойстик;

4 — один игрок;
5 — два игрока;
P — включение и выключение паузы;
C.Shift/Break — сброс и начало игры.

XONIX



1987

Xonix — это одна из самых популярных игр. Экран размечается на черные и белые поля. В начальном положении черным окрашены только края поля. Для перехода на следующий уровень необходимо закрасить 1000 точек (чтобы перейти на следующий уровень).

В вашем распоряжении бегунок, который с начала игры появляется слева вверху. Если бегунок выходит на белое поле, то он оставляет за собой след в виде окрашенных пикселей. При возврате на черное поле след окрашивается в черный цвет.

На белых и черных полях живут враги. Нельзя дать им задеть бегунок или его след. При этом вы теряете жизнь. Всего у вас 10 жизней.

Если след бегунка очертил часть белого поля без врагов, поле также становится черным, и в зачет вам идут очки.

При переходе на следующий уровень, вам прибавляется одна жизнь и один враг. И еще. С каждой минутой на родном вашем поле (черного цвета) появляется еще один враг. Так что не выжидайте.

Управление:

R — вверх; **F** — вниз; **D** — влево; **G** — вправо.

YABBA DABBA DOO



Quicksilva

Главный герой, Фрэд Флингстон, строит дом для себя и своей невесты Вильмы. Дело это несложное. Достаточно только собирать камни (клавиша **огонь**) и по одному переносить их к месту строительства. Дом строится сам собой. Вам нужно торопиться. Дело в том, что в родном городе Вильмы тоже строится дом для нее. Вам необходимо успеть раньше, иначе не видать Фрэду семейного счастья.

А препятствий, как всегда, хватает. Это и черепаха, которая путается под ногами и мешает вам работать. По небу летают птицы, которые таскают камни в своих клювах. Изредка они роняют свою ношу вам на голову. Это опасно. Не менее опасны катящиеся булыжники. Их необходимо просто обходить. Чрезвычайно желательны редкие встречи с Вильмой. Они добавляют сил нашему строителю. Множества других зверей не стоит опасаться, они бесполезны и служат для украшения. Надо отметить, что местная фауна довольно разнообразна.

Одновременно с домами строится бензоколонка, которая пригодится вам для автомобиля, который вы можете встретить. На нем очень удобно заниматься поисками Вильмы после постройки дома, так как это быстро и безопасно. Но не увлекайтесь этим до окончания работы, это не принесет вам пользы.

Управление джойстиком или от клавиатуры.

ZAXXON



U.S. Gold

Это классическая космическая игра, в которой вы находитесь в составе команды боевого корабля. Вы должны пролететь над неприятельским городом-астероидом и при этом причинить ему как можно больше ущерба, разрушая баки с горючим, площадки ракетных баз, радарные установки и неприятельские самолеты, летящие вам навстречу.

С помощью счетчика высоты вы прокладываете себе путь через узкие стенные пролеты, подвижные высоковольтные установки и смертоносный ракетный огонь.

После того как вы успешно пронеслись над городом-астероидом, миновав все опасности, вы попадаете в открытый космос, но и это еще не все. Здесь вас ждет армада неприятельских кораблей-роботов, которым дано задание уничтожить ваш корабль во что бы то ни стало.

После того как все эти трудности преодолеете живым, вы попадете в крепость «непобедимого» борца — Zaxxon. Здесь, в зависимости от вашей готовности, реакции и собранности, можно достичь конца этой неравной борьбы.

ZDC



У вас есть возможность исследовать дно океана. Вы можете найти клад, а можете погибнуть в щупальцах спрута.

Игра объемная, с хорошей графикой. Ваш герой — небольшой симпатичный аквалангист, забавно выпускающий пузыри воздуха. Старайтесь много не прыгать, иначе у вас закончится энергия, и вы можете погибнуть.

ZIGZAG



Зигзаг

Dk'tronic

Цель игры: проехать в патрульной машине по шести секторам лабиринта за минимальное время. В каждом секторе живут скарабаги. Чтобы войти в очередной сектор, надо знать код. Код состоит из нескольких знаков. Для прохода из первого сектора во второй этот код однозначный, из второго в третий — двузначный и т. д. Узнать знаки кода можно, допросив захваченных скарабагов. Каждый знает одну цифру.

Порядок работы:

- обыскать каждый сектор в поисках скарабага;
- преследовать его, загнать в тупик и допросить;
- можно его уничтожить, можно и не уничтожать;
- повторить п.п. 1-3 для определения следующих цифр кода;
- пройти в следующий сектор.

Опасности: в секторах патрулируют ховердроиды. Если они вас атакуют, вы теряете часть своей энергетической плазмы. Их можно уничтожать мгновенным выстрелом. Смертельной опасностью является полная потеря плазмы. К ее расходу приводят следующие факторы:

- уничтожение скарабага;
- допрос скарабага;

- атака ховердроида;
- слишком большие затраты на передвижение.

Советы начинающим. Для каждого сектора:

1. Обойдите сектор и изучите его структуру. Не обращайте внимания на скарабагов, пока не найдете тупик.
2. Разыщите скарабага. Во время погони они все время идут на два пролета впереди вас, пока не попадут в тупик, где завернут за угол и остановятся. Используя стрелки-указатели, маневрируйте и гоните скарабагов в тупик. Если вы свернете не в ту сторону, то скарабаг убежит.
3. Загнав скарабага в тупик, приступайте к допросу. Первый выстрел даст вам необходимую цифру кода. Вторым выстрелом скарабага можно уничтожить. Это обеспечит вам гарантию того, что не придется гоняться за ним еще раз, увеличивая расход энергии.
4. Всегда будьте начеку! Опасайтесь ховердроидов.

Управление:

O	— влево;	**P**	— вправо;
A	— вперед;	**Z**	— огонь;
G	— сброс игры;	**S**	— старт;
C	— полный сброс.		

ZIP-ZAP

Галлюционар — Imagine

Галлюционар — неисследованная планета недавно открытая в спектральной звездной системе. Зонд — исследователь зарегистрировал жизнь и нормальные гравитационные и атмосферные условия. Планета запланирована для срочной колонизации и подлежит благоустройству с помощью команды роботов.

«Простая работа», — сказали разведчики. Дела шли хорошо в течение первых двух месяцев и работы по охране было немного. Если аборигены и появлялись, то предупреждающий выстрел бластера обращал их в бегство, но затем...

Как только сеть «теле-портала» была обесточена, они сразу же атаковали. Охранники пытались остановить их, и теперь вы можете перемещаться только налево. Электрическая цепь повреждена, поэтому нет возможности включить двигатели, нельзя замедлить падение, даже включая тормозную систему. Необходимо заправиться топливом и пройти через «теле-портал», чтобы восстановить энергию.

Цель игры — выжить как можно в большем количестве секторов (уровнях) планеты Галлюционар. Вы должны вести робота-разведчика через энергетические баки, чтобы поднять их вверх. После прохождения через энергетические баки они автоматически располагаются в своей позиции вокруг теле-портала так, чтобы можно было обеспечить его энергией.

Теле-портал будет полностью обеспечен энергией в том случае, когда четыре энергетических бака расположатся вокруг него. При этом вы будете переведены в следующий сектор, для этого вы ведете робота через центр, обеспеченного энергией теле-портала.

Теле-портал будет автоматически опускаться и перемещать вас в следующий сектор. Используйте ваш лазерный бластер для того, чтобы защитить себя от атакующих чужаков. Тормоза могут быть применены для уменьшения скорости на одну треть, что дает вам возможность поворачиваться с меньшим радиусом и избежать встречи с чужаком.

Вы начинаете с 99 единицами энергии в ваших аккумуляторных батареях. Вам нежелательно встречаться и сталкиваться с чужаками, так как при столкновении с чужаком расход энергии автоматически увеличивается на 10 единиц. Такое же количество энергии вы заработаете, пройдя через теле-портал в следующий сектор.

Счет. Ваш счет за каждого уничтоженного чужака равен номеру сектора, то есть вы получите 3 очка за чужака в секторе 3. Премиальные очки будут добавлены вам в конце игры.

Управление: Верхняя строка показывает слева направо — число секторов, которые вы прошли, премиальные очки, счет, максимальный счет. Вторая линия показывает количество энергии, оставшееся в ваших аккумуляторных батареях;

Клавиши в нижнем ряду клавиатуры компьютера через одну, начиная с **C.Shift** (**X**, **V**, **N**, **S.Shift**), — вращение робота влево;

Клавиши **Z**, **C**, **B**, **M**, **Space** — вращение робота вправо;

Любая клавиша второго ряда — торможение;

Любая клавиша третьего ряда — огонь бластера.

ZIPPER FLIPPER



Быстрый щелчок — **R.E.D., 1984**

Вы когда-нибудь уже наверняка видели подобный игровой автомат: запустив шарик, нужно удерживать его от скатывания вниз с помощью двух закрепленных на осях бит. Здесь понадобятся великолепная реакция и тонкий расчет.

Цель игры — набрать максимальное число очков. Они начисляются за попадание шарика в боковые карманы, удары по двум расположенным в центре амортизаторам, разбивание боковой стенки из квадратных блоков и за попадание в ячейки Фруктовой Машины.

В правой части экрана есть несколько разноцветных квадратиков. Их необходимо сбить для доступа шарика к заветным ячейкам Фруктовой Машины (ячеек всего 3). Под ними вы увидите различные фрукты. Ваша задача, запустив Фруктовую Машину, получить нужную комбинацию символов, чтобы набрать максимальное количество очков.

В игре есть свои тонкости. Например, пружинку при старте шарика не всегда нужно оттягивать до конца. По бите шарик можно «прокатить» в одну из двух нижних ячеек, которые находятся в правом и левом нижних углах поля, и заработать на этом дополнительные очки.

Если вы наберете 10000 очков, то получите дополнительный шарик (FREE BALL), но будьте внимательны, так как скорость игры увеличится.

Попробуйте найти свои коронные удары битами, и, мы уверены, вы станете непревзойденным мастером игры в Zipper Flipper!

Управление. Управление в этой программе можно назначить только один раз, после окончания загрузки:

S — Sinclair-джойстик;
K — клавиатура

1...5	— опустить поршень;	**6...0**	— поднять;
Y	— бита вправо;	**T**	— влево;
Enter	— запуск шарика,.		

Чтобы остановить игру или демонстрационный режим, нужно нажать C.Shift/Space. Фруктовая машина запускается клавишей Enter или кнопкой **огонь**.

Главное меню:

1 PLAY	— старт игры;
2 INSTRUCTIONS	— инструкция;
3 SCORING	— начисление очков;
4 SET UP COMPETITION	— участники соревнований;
5 COMPETITION STATUS	— результаты соревнований;
6 DEMO MODE	— демонстрационный режим;
7 ZERO HIGH SCORE	— обнуление лучшего результата.

Чтобы передвигать курсор меню вниз используются клавиши 1...5, вверх — 6...0 (наклон джойстика вперед-назад), выбор какой-либо строки осуществляется нажатием клавиши Enter (кнопка **огонь** джойстика).

Остановимся чуть подробнее на каждом из пунктов меню.

Начисление очков:

амортизаторы	25	слива	5
яблоко	50	виноград	10
дерево	5	доллар	50
вишня	10		

Фруктовая машина (FRUIT MACHINE). Один из фруктов в правом окне экрана даст номинальное прибавление очков за этот вид фруктов. Два одинаковых плода принесут учетверенный приз, три одинаковых плода — девятикратную премию.

Пример: одно яблоко — приз (50); два яблока — учетверенный приз (200); три яблока — девятикратный приз (450).

Участники соревнований. Выбрав этот режим, нужно ввести число игроков (1...5) и их инициалы (по 3 буквы). После этого программа будет напоминать очередность игры и выводить лучшие результаты в таблицу соревнований.

Информация на экране:

- текущий результат (SCORE);
- лучший результат (HIGH SCORE);
- оставшиеся шары (первоначально — 5).

"Питер", В. Овечкин

ZODIAK STRIP



Зодиакальный стриптиз

Наверное вы раздели не одну красавицу. Но даже если у вас это неплохо получается, то все равно в этом описании вы найдете более простой и быстрый способ сделать это.

После загрузки программы вы увидите заставку — меню с изображением 10 девушек. «Почему только 10?» — спросите вы. — «Ведь знаков зодиака 12». Если вы присмотритесь, то увидите, что под изображением лица последней девушки находятся 2 знака зодиака. Это связано с тем, что даже 10 изначальных изображений занимают в памяти довольно большой объем. А ведь самих картинок в памяти более 30. Под изображением появится надпись: ВЫБОР L, ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ВЫБОРА ENTER. В начале более ярко изображен квадрат слева в первом ряду. При нажатии на L он начинает перемещаться по знакам. Выбирайте любой и нажмите Enter. Вы перенесетесь на

следующий экран и увидите слева более крупное изображение выбранной вами девушки и колонки чисел от 1 до 45. Нажмите **K** или **L**, то есть управляя курсором выбора чисел, вы должны угадать 5 из них, закодированных в программе. Ваш выбор подтверждайте клавишей **Enter**. Если вы не угадали, то изображение девушки прикрытое шторками из 5 полос, закроется еще на одну полосу. Ну, а если вам повезло, то вам удастся открыть одну из частей шторки. Заранее стоит отметить, что вам предстоит нелегкая задача. В 90 случаях из 100 вы не увидите ничего кроме квадрата полностью закрытого шторкой и опять возвратитесь в меню. Но не надо сердиться на автора программы. Для тех, кто не обладает терпением, рядом с клавишами **K** и **L** находится еще и клавиша **J**. Если вы нажмете на нее после того, как появится изображение вашего выбора с колонкой цифр и заиграет музыка, то увидите то, что хотели.

Отметим, что клавиша **Break/Space** не только отключает музыку во время игры, но и после удаления шторки способствует удалению одежды с выбранной вами девушки. Таким образом за 10 минут вы сможете рассмотреть все 11 знаков. Разве что у вас возникнут сложности с выбором последнего.

ZX Weekend

ZOIDS



Зоиды

Martech

Идет смертельная война между синими и красными зоидами. Синие проигрывают. Пребывая в страшном отчаянии, синие зоиды погрузили страшного убийцу Зоидзиллу на корабль, чтобы перевести на другую планету. Но корабль потерпел аварию и разбился на 6 частей над вражескими крепостями.

Ваша задача — проникнуть в крепости красных зоидов и восстановить Зоидзилла. Как только спидерзоид находит очередной обломок, его мощь возрастает. Когда вы восстановите Зоидзиллу, тогда сможете сражаться с краснорогом и мамонтом-разрушителем.

Вы ведете битву с помощью зрения зоида. Ваши команды должны передаваться пиктограммами, экранами и курсором. Однако вы не можете полностью управлять зоидом. Если вы двинетесь в опасное место, то зоид может «послать вас» и смотаться в безопасное место. Всего имеется 10 городов.

Пока вы обходите 8 куполов города, вы теряете время. Города соединены долинами. Каждый город имеет одну энергостанцию, дающую сигнал о нарушении защиты города. Большинство зоидов могут ставить противозоидные мины. Ваша задача: найти в каждом городе энергостанцию и разрушить ее. Это лишает купола защиты примерно на полминуты.

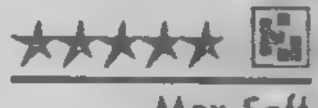
Во время этой войны вы пытаясь уничтожить каждый город, подвергаетесь вражеским нападениям, находите энергоконтейнеры под обломками зданий.

Во время игры на экран можно выводить крупно- и мелкомасштабные карты. Используя пиктограммы движения, надо переместить курсор в желаемом направлении и нажать **огонь**. Ваш зоид сместится туда. Эта стадия надоедает — зоид движется очень медленно. Если возможно, переключитесь на изображение радиомаяка, что даст вам крупномасштабную карту. Определите энергостанцию и пошлите сигнал на вашу базу на синей планете, которая отправит ракету. Она прилетит через 30 секунд.

Когда защита куполов будет преодолена, можно будет переключиться на аркадный тип игры с помощью пиктограммы ракеты. При определении цели вы можете пустить ракету через гору в эту цель (маленький красный крестик на горизонте) и после этого как можно скорее укрыться за горами. После уничтожения ракеты ее изображение на крупномасштабной карте исчезает, и теперь можно двигаться туда и искать обломки с помощью пиктограммы «сканер». Он сам подберет обломок Зоидзиллы, а также подберет энергобиоконтейнеры или расщепляющиеся вещества, что является жизненно важным для успеха вашей миссии: ваша энергия убывает, когда вы двигаетесь или сражаетесь, а любой перечисленный предмет пополняет ее запасы. Такая же тактика может быть использована и в борьбе с зоидами: когда ваша ракета готова к пуску, перенесите курсор на маленький движущийся силуэт и нажмите клавишу **огонь**. Тип зоида будет показан на экране и можно его уничтожить. При осмотре обломков зоида можно обнаружить боеприпасы и пополнить свой боезапас. Другая задача состоит в следующем: окно вашего дисплея отобразит трехмерный туннель с красным зоидом, двигающимся вам навстречу. У вас есть трассеры, пересекающиеся в конце тоннеля, двигая их вправо или влево, пытаясь его уничтожить до его столкновения с вами. Если это произойдет, то экран задрожит, и ваша энергия начнет быстро уменьшаться.

Имеются и другие пиктограммы: ZOID-ID производит определение объектов и красных зоидов. STATUS показывает энергию и боезапас, а также количество собранных обломков и степень повреждения вашего зоида.

ZOLIX



Max Soft

Игра Zolix, созданная Питом Куком (Pete Cooke) довольно известна. Необходимо закрасить 75% игрового поля, отрезая от него пилой большие или маленькие куски. Во время вашей тяжелой работы вам мешают шарики, летающие внутри незакрашенного поля. Когда один из шариков столкнется с вашей пилой или следом, оставленным ею, произойдет непоправимое. Долго думать мешает время, которое неумолимо идет, и нелепое создание, бегающее по бордюру незакрашенной части поля. Если же вы начали вырезать кусок поля, но неожиданно задумались о смысле жизни, то вам вдогонку высылается гонец, который хватает вас за... ну, видимо, за руку. В общем, расслабиться не дают, постоянно находишься в напряжении, снять которое помогает только надпись GAME OVER, которая неизбежно появляется на экране.

"Питер", Н. Родионов

ZOMBIES



Зомби

Micro-Gen

Зомби — одна из игр о войне с космическими пришельцами. Цель игры сбить как можно большее количество кораблей пришельцев, лавируя влево и вправо по экрану и избегая неприятельских ракет.

После ввода программы нажмите **J** для игры джойстиком и **K** для игры с клавиатуры.

Выберите уровень сложности (скорость обстрела ракетами пришельцев, корабля землян):

S — медленно; N — нормально; F — быстро.

Управление:

2 — влево; 4 — вправо; 0 — огонь.

Для возобновления игры нажмите 1, если играет один игрок или 2, если два игрока.

ZORRO



Зорро U.S. Gold

Игра начинается с осмотра города, где все время придется сражаться на шпагах с появляющимися из ворот и закоулков гвардейцами.

Зорро должен взять черный платочек, который его дама сердца роняет с балкона и который повисает на ручке колодца. После этого нужно идти в другую часть города за ключом от дверей комнаты, в которой закрыт железный прут, которым метят скот. С прутом нужно идти в кузницу и накалить прут до красноты, после чего появится возможность поставить клеймо на быка. Потом нужно найти подкову, которую нужно взять с собой на счастье. На этом этапе игры на экране, один за другим, появляются два колокольчика, которые Зорро повесил на старой звоннице рядом с кладбищем. В этот момент открывается склеп.

Зорро надолго задумывается, является ли подкова тем атрибутом счастья, с которым можно войти в царство теней. Он решает еще раз более внимательно осмотреть городок, что оказалось очень полезным, хотя во время осмотра у него пропал с большим трудом добытый в колодце золотой кубок. Когда Зорро проходил рядом со звонницей, он сыграл сигнал на трубе и стал обладателем сапога. После этого Зорро еще раз вернулся к склепу. Обошлось без приключений. Казалось, что спрятанные там кошельки с деньгами сулят Зорро долгую и счастливую жизнь, но... когда он выходил из склепа, перед ним возникла потайная дверь с нарисованными на ней подковой, кубком и сапогом. Интересно, что за ней находится? Мы надеемся, что вы в роли Зорро спокойно решите и эту задачу.

Управление:

1 — клавиатура:

2 — вверх; W — вниз;
O — влево; P — вправо;
Z — равносильно кнопке джойстика;

S — включение и выключение звукового фона игры;
Space — пауза и продолжение игры (или кнопка джойстика);
2 — джойстик.

В бою необходимо все время двигаться вперед на своего противника для того, чтобы прижать его к стене или к краю экрана. Для уничтожения стражника необходимо нажать кнопку джойстика в момент, когда оба меча будут опущены вниз в форме буквы V.

Собирание предметов осуществляется нажатием кнопки огонь джойстика.

Информация в верхней части экрана отображает текущий и максимальный счет, количество полученных очков и число оставшихся у Зорро жизней (в начале игры их четыре).

Счет:

Уничтожение охранника	5
Подбор предмета в гостиной комнате	200
Находка денежного мешка или других вещей	премия

Премиальные очки. В начале игры вам дается 2200 очков. По мере выполнения вашей миссии премия может уменьшаться, но не менее чем до 1000 очков. После выполнения первой задачи, перед каждой следующей, вам дается 9000 премиальных очков.

Необходимо отметить, что Зорро может носить с собой только по одному предмету (кроме носового платка, который вкладывается в пакет). На меч это не влияет (он всегда при нем). Время от времени посещайте гостиную, так как там все время появляются новые и новые предметы.

На каждом экране есть не менее шести маршрутов передвижения, и будет неплохо, если вы составите карту, по которой Зорро легче будет выбрать себе дорогу, а вы будете отмечать на ней все, что с ним происходило в пути.

ZULU WAR



CCS

Действие этой игры происходит на одном из африканских островов. Английская армия во главе с генералом Челмфордсом должна освободить остров от злобных дикарей, населяющих его. Вы и есть тот самый освободитель, который должен сделать это.

После загрузки вам будет предложено выбрать уровень сложности игры. Далее вы попадаете в главный экран, на котором видно большое окно, являющееся картой с изображением части острова. Справа находится окно с изображением генерала (когда ходят дикари, видны и они). Ниже показан действующий в данный момент режим игры. Под ним окно, в котором имеется информация о количестве войск в данном полку. Под всеми ними надпись — какой именно полк сейчас в игре.

Управление:

Q, A, O, P — перемещение;
V — просмотр карты;
S — переход к следующему полку;
E — передача хода;
M — стрельба.

Клавишами **O** и **P** установить направление стрелки в верхнем правом углу экрана в нужном вам направлении и повторно нажать клавишу **M**.

ZYNAPS



Hewson Consultants

Игра не очень сложная, но требует терпения и внимательности. Ваша задача — уберечь свой корабль от нападения врагов, а также пролететь как можно больше уровней. При стрельбе, если вы попали во вражеский корабль, он взрывается и после него остается розовый шар, пролетая над которым, вы можете взять новое оружие или поменять оружие на другое. Для того, чтобы поменять оружие (его изображение находится в левом нижнем углу экрана), вы должны

пролететь над розовым шаром, а для того, чтобы взять нужное вам оружие, необходимо в этот момент нажать кнопку на джойстике.

В вашем распоряжении: скорострельное орудие, бомба, крест (служит для уничтожения базовых объектов в конце каждой зоны), самонаводящаяся ракета, турбоускоритель. Каждое оружие обозначено по-своему в левом углу экрана.

Играть можно одному или вдвоем. Для этого после загрузки нажмите клавиши 1 или 2 соответственно. По умолчанию устанавливается управление джойстиком.

За каждые 10000 очков, набранных вами во время игры, дается дополнительная жизнь. Игра имеет более 33 различных зон.

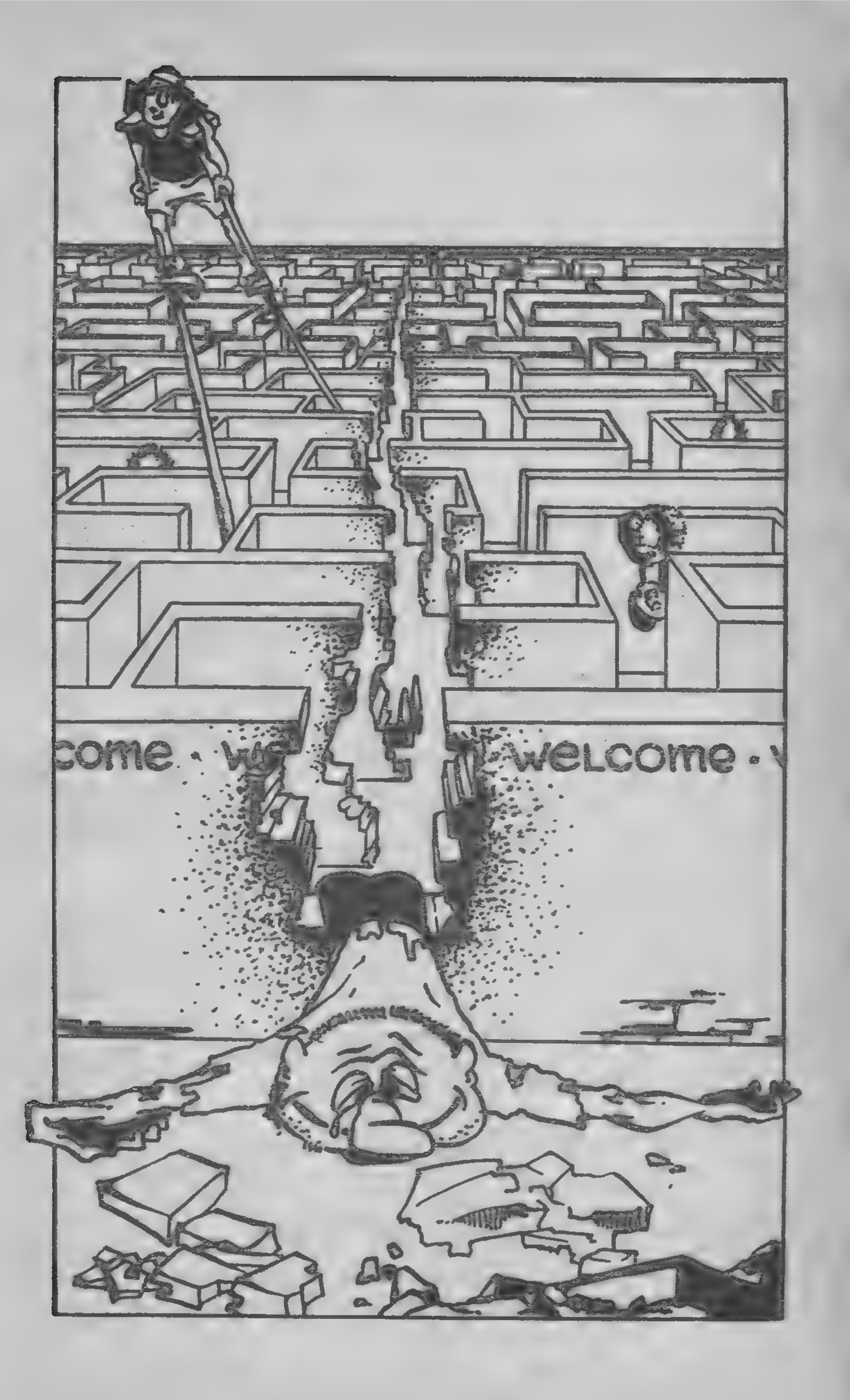
ZYTNUM II



Mirrosoft

За горами, за лесами, за глубокими морями жил-был добрый волшебник, который дарил людям счастье и свободу. В тех же краях обитал и злой дух-колдун, который забирал у людей хлеб и превращал их в рабов. Добрый волшебник старался мешать злому колдуну и освобождал людей из рабства. Но пока он этим занимался, злой дух сварил зелье «желаний». Это было волшебное зелье: что пожелаешь, то и исполнится. И злой дух приказал чудо-зелью, чтобы у доброго волшебника исчезла колдовская сила, и это злое заклинание сбылось... Добрый волшебник стал обыкновенным человеком, с той лишь разницей, что умел использовать некоторые волшебные предметы, стрелять из волшебного кольца и очень высоко прыгать. Добрый волшебник узнал, что дух превратил его волшебную силу в огромные чаши, похожие на низкие бочки. И он отправился в опасный путь для того, чтобы спасти людей и вернуть свою волшебную силу.

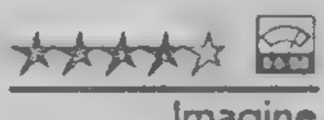
Вы управляете добрым волшебником и используете его магическое стреляющее кольцо и четыре бомбы, запас которых можно пополнять по дороге. Ваша задача следующая: перепрыгивая через ямы, идти вперед и собирать все предметы на своем пути, там может попасться средство, которое будет повышать длину вашего прыжка. Когда вы его возьмете, в приборной части экрана появится надпись LEVITATE (левитация). По мере использования этого вещества табличка будет гореть, затем замигает и погаснет. Левитация установится на прежний уровень. В этой игре введена вечная жизнь, благодаря чему у вас всегда есть возможность пройти игру до конца. Нужно лишь терпение и ловкость. На приборной части экрана, в самом низу расположена карта-указатель местности, а голубая стрелка вверху указывает ваше местоположение. Начнете вы свой путь в горах, среди ледников, где вам будут мешать злые летающие духи, которых послал злой колдун, для того чтобы вас задержать. Когда вы пройдете горы, то окажетесь в саду, где вам нужно будет перепрыгивать уже не провалы, а болота. Мешать вам будут привидения. На пути вам будут попадаться маленькие кусты с опавшими листьями. Если волшебник коснется этого куста, то он становится невидимым для вас, но остается видимым для духов. В этом случае вам необходимо подождать, пока средняя табличка внизу не погаснет, и волшебник опять не станет видимым. В этой же зоне будут встречаться небольшие, похожие на маленькие бугорки, образования. Если волшебник становится на них, он погибает и появляется в начале зоны. Все препятствия на вашем пути надо перепрыгивать, и стараться, по мере сил, избегать столкновений с духами и привидениями.


welcome

Прохождение каждой большой зоны отмечается как LEVEL-1, LEVEL-2, и т. д. Каждая большая зона разбита на группу маленьких — это сделано для того, чтобы не начинать прохождение зоны с самого начала, если вас убили. Например, если в первой большой зоне вы достигли вершины второй горы, и вас убили, то вы появитесь на вершине второй горы. После прохождения LEVEL-2 вы появляетесь в начале нового лабиринта, в подземелье, где вас преследуют существа, похожие на снежного человека. Искусно манипулируя действиями своего волшебника, вы должны пройти все зоны и закончить игру на LEVEL-10.

Запомните! Если вы взяли предмет в зоне, которую не сумеете пройти (потеряете жизнь), то при повторном прохождении этот предмет будет находиться в другом месте.

ZZOOM



Imagine

Вы находитесь внутри истребителя. Ваш самолет может менять курс и высоту. В приборной части экрана имеется указатель высоты и отклонения от курса. Если высота очень мала, то над горизонтальной планкой будет мигать красным светом линия. Если вы спуститесь еще ниже, то вы разобьетесь и погибнете. Кроме этого, на приборной панели есть указатель уровня топлива, который расположен в виде треугольника. По мере использования топлива треугольник уменьшается. Далее расположен локатор дальнего обзора, на котором изображается местность и движущиеся цели. А вверху находится счетчик очков и указатель состояния (RED, GREEN, YELLOW). Этот указатель отображает состояние опасности вашего полета. Самолет имеет автопилот, который в нужный момент берет управление на себя.

В этой игре существуют 3 зоны. Первая — это дорога, по ней и по придорожной траве ходят люди и машут вам руками. Людей убивать нельзя — это свои. Впереди по курсу будут появляться вражеские самолеты. Они будут бросать бомбы на людей. Вы должны, увертываясь от ракет противника, сбивать самолеты. Постарайтесь не допустить того, чтобы они падали на людей. За каждый сбитый самолет вы набираете необходимое количество очков, для того чтобы автопилот перевел вас в другую зону. В следующей зоне вы пролетаете над пустыней с оазисами. Используя ракеты, вы должны уничтожить появляющиеся по курсу самолета танки. При этом постарайтесь не попасть в людей. По истечении времени и при наборе соответствующего количества очков автопилот переводит вас в третью зону. В этой зоне плавают подводные лодки, а по морю — крейсера. Подводные лодки на некоторое время всплывают из-под воды. Постарайтесь использовать для их уничтожения торпеды, находящиеся у вас на борту. Кроме того, внизу находятся лодки, в которых сидят люди, просящие о помощи. После прохождения третьей зоны, компьютер начинает показывать вам все зоны с самого начала.

Уважаемые любители компьютерных игр! Вы можете стать соавторами нового сборника описаний игровых программ для ZX Spectrum

Мы ждем от вас новые описания игровых программ, а также дополнения и уточнения к описаниям, вошедшим в книгу, которую Вы держите в руках.

Всем авторам, чьи описания войдут в новый сборник, будет выплачен гонорар в размере **от 6 до 12 тысяч рублей** за один авторский лист (40000 печатных знаков, примерно 24 машинописных страницы). При падении курса рубля размер суммы будет пересматриваться. Величина гонорара зависит и от оригинальности, точности, полноты описаний, их литературной ценности, качества оформления.

Обращаем внимание на то, что описания должны быть **оригинальны**: написаны или переведены Вами. Если в работе использовался какой-либо источник, то обязательно укажите его точные выходные данные и поясните, в чем заключается именно Ваш труд (перевод, устранение неточностей, дополнение, литературная обработка).

Для каждой игры **обязательно** укажите: **перевод** названия, условный **рейтинг** в баллах (от 1 до 5), **жанр** (см. «Классификация игровых программ»), название **фирмы-изготовителя**, **год** выпуска. Описание должно содержать **сюжет и цель** игры, **управление**. Желательно, чтобы в описании вы привели **полезные советы**, рассмотрели **плюсы и минусы** программы. При переводе надписей, появляющихся во время игры, обязательно приводите их исходный текст на английском языке. Очень хорошо, если к описанию Вы приложите рисунки. Иногда это просто необходимо, например, в играх со сложными лабиринтами.

Рукопись можно присылать в редакцию в нескольких видах: отпечатанной на машинке; в виде файла в формате текстового редактора TLW 2; в виде файла, подготовленного на компьютере типа IBM PC (самый удобный для нас вариант). В любом случае необходимо прислать **«твердую копию»** описания — 2 отпечатанных экземпляра. Рисунки можно нарисовать, но иногда лучше «вытащить» их из игровой программы в виде экранных файлов и прислать на дискете. С экрана картинки можно «снять», например, с помощью «волшебной кнопки» (Magic Button), которая есть на дисковом интерфейсе Beta-Disk.

При получении нескольких описаний одной и той же программы, мы либо выберем лучшее, либо скомпилируем одно описание из нескольких, поделив в соответствующей пропорции гонорар между авторами.

Если у Вас возникнут какие-нибудь вопросы по составлению описаний и оформлению рукописи, звоните нам в редакцию.

Внимание! Объявляется

КОНКУРС НА ЛУЧШЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ZX SPECTRUM

Победителю, которого определят читатели нового сборника, будет вручен



ПРИЗ

200 ДОЛЛАРОВ США!



Сотрудничество с нами — реальный способ ИГРАЮЧИ улучшить свое финансовое положение!

Какое впечатление оставила у вас книга

«600 игр для ZX Spectrum»

Точность сведений	(1...5)	
Новизна информации	(1...5)	
Стиль изложения	(1...5)	
Удобство в пользовании	(1...5)	
Оформление	(1...5)	
Общая оценка	**(1...5)**	

Ваши любимые игры ______________________

____

Описание каких игровых программ Вы хотели бы увидеть в нашем следующем сборнике ______________________

____

____

Какие игры Вы или Ваши знакомые могли бы описать ______

____

____

____

(отрежьте и приклейте на конверт)

Куда 196244, Санкт-Петербург,

а/я 21

____

____

Кому Фирма «Питер»

Ваш возраст, профессия ______________________

Сколько лет работаете с ZX Spectrum ______________

Ваше имя, адрес, телефон ____________________

____

____

Где и за какую цену Вы приобрели книгу «600 игр для ZX Spectrum» ______________________

Хотите ли Вы стать нашим региональным распространителем литературы по ZX Spectrum ______________

Если у Вас есть предложения и пожелания, можете изложить их ______________________________

____

____

____

____

____

____

____

____

____

____

____

Большое спасибо всем, кто прислал свои отзывы на книги «ZX Spectrum для пользователей и программистов» и «Диалекты Бейсика для ZX Spectrum». Эта «обратная связь» очень помогает нам в работе



ZX Spectrum
ФИРМА ПИТЕР
PITER
предлагает оптовые и мелкооптовые
партии книг:
600 игр для ZX Spectrum
А. Ларченко, Н. Родионов
ZX Spectrum для пользователей
и программистов
Диалекты Бейсика для ZX Spectrum
Н. Родионов
Адаптация программ к системе TR-DOS
Телефон в Санкт-Петербурге
(812)·235·37·49

